1997年 9 月12日発行（隔週金曜日発行）第 3 巻第18号通巻50号

SaGa Frontier
サガ フロンティア

サガフロンティア
究極攻略マニュアル

CONTENTS

全キャラ相関図
2
キャラ別徹底攻略ガイド
4
仲間キャラクターファイル
30
リージョン相関図
34
リージョンガイド
36
データガイド
67
開発者インタビュー
80

電撃PlayStation
9／12号付録①

見たことのない仲間に必ず出会える
未知の領域(リージョン)に必ず踏み込める

サガフロンティア
究極攻略マニュアル

■発行人／染谷恵司
■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9
©Media Works 1997 Printed in Japan
DESIGN ●SIMPLY、RYUITIROU SATOU
WRITING●MAKOTO IWASAKI、MASARU TAJIMA
YOSHIKAZU FUJIHIRA、KOUITI IWASAKI
MAP WORK●YUKIMASA IIZUKA
©1997 スクウェア イラストレーション／小林智美

1997年9月12日発行（隔週金曜日発行）第3巻第18号通巻50号

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

サガフロンティア
究極攻略マニュアル

CONTENTS

全キャラ相関図
2
キャラ別徹底攻略ガイド
4
仲間キャラクターファイル
30
リージョン相関図
34
リージョンガイド
36
データガイド
67
開発者インタビュー
80

電撃PlayStation
9／12号付録①

CHARACTER GUIDE

キャラクターガイド

各メインキャラの攻略ルートを中心に、ゲームに登場するキャラ同士の相関関係から、仲間になるキャラのリストまで、キャラクターに関するあらゆるデータをこと細かにガイド！

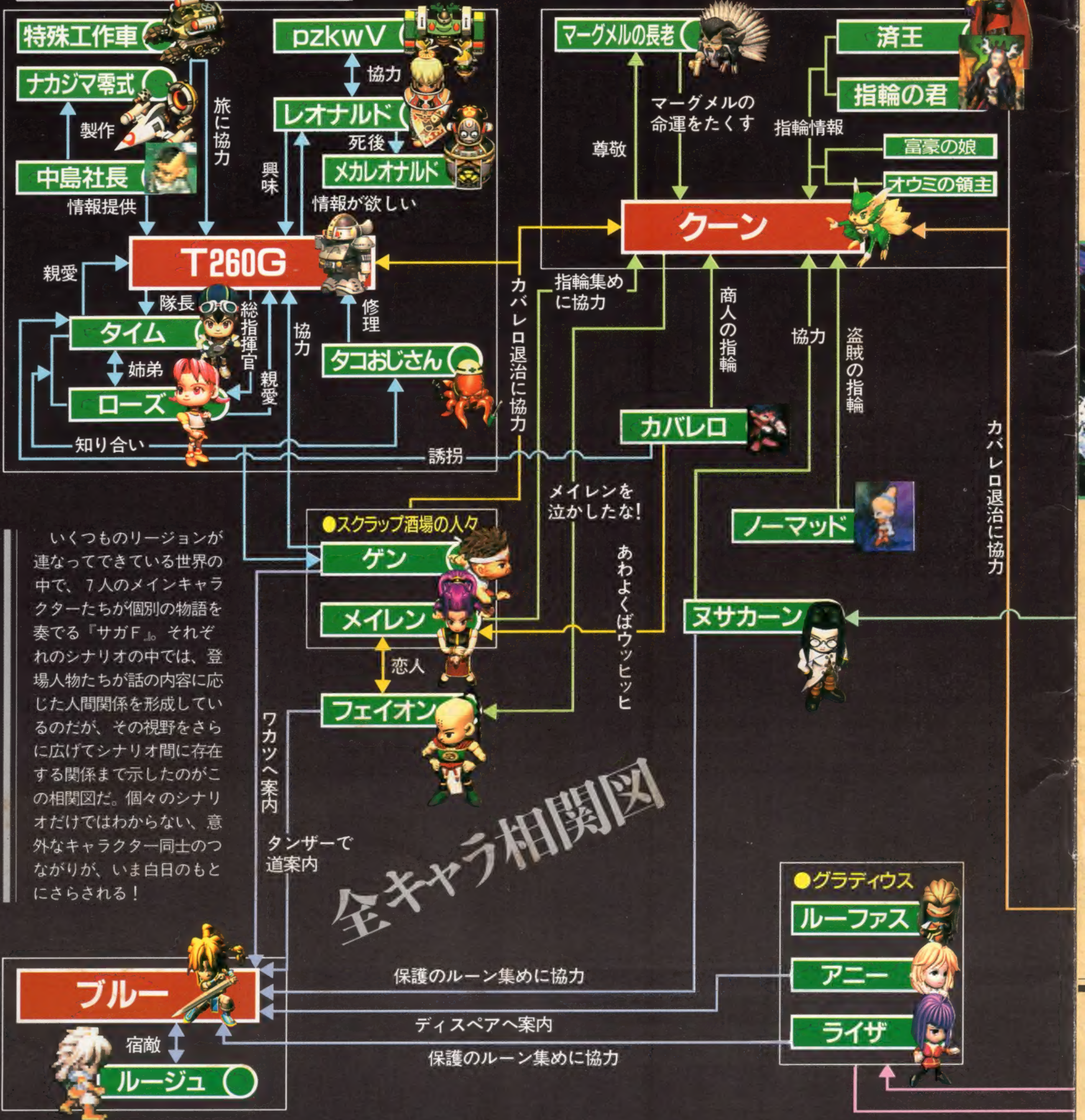
INDEX

ブルー……P.4
エミリア……P.8
レッド……P.12
アセルス……P.16
T260G……P.20
クーン……P.24
リュート……P.28
仲間キャラ…P.30

全キャラ相関図

登場キャラの関係が一目瞭然！

いくつものリージョンが連なってできている世界の中で、7人のメインキャラクターたちが個別の物語を奏でる『サガF』。それぞれのシナリオの中では、登場人物たちが話の内容に応じた人間関係を形成しているのだが、その視野をさらに広げてシナリオ間に存在する関係まで示したのがこの相関図だ。個々のシナリオだけではわからない、意外なキャラクター同士のつながりが、いま白日のもとにさらされる！

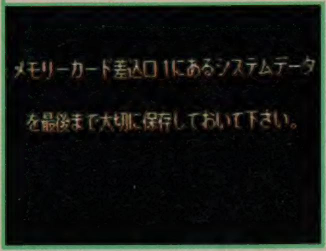


サガ フロンティア/スクウェア/¥6,800/RPG/MC(2ブロック)

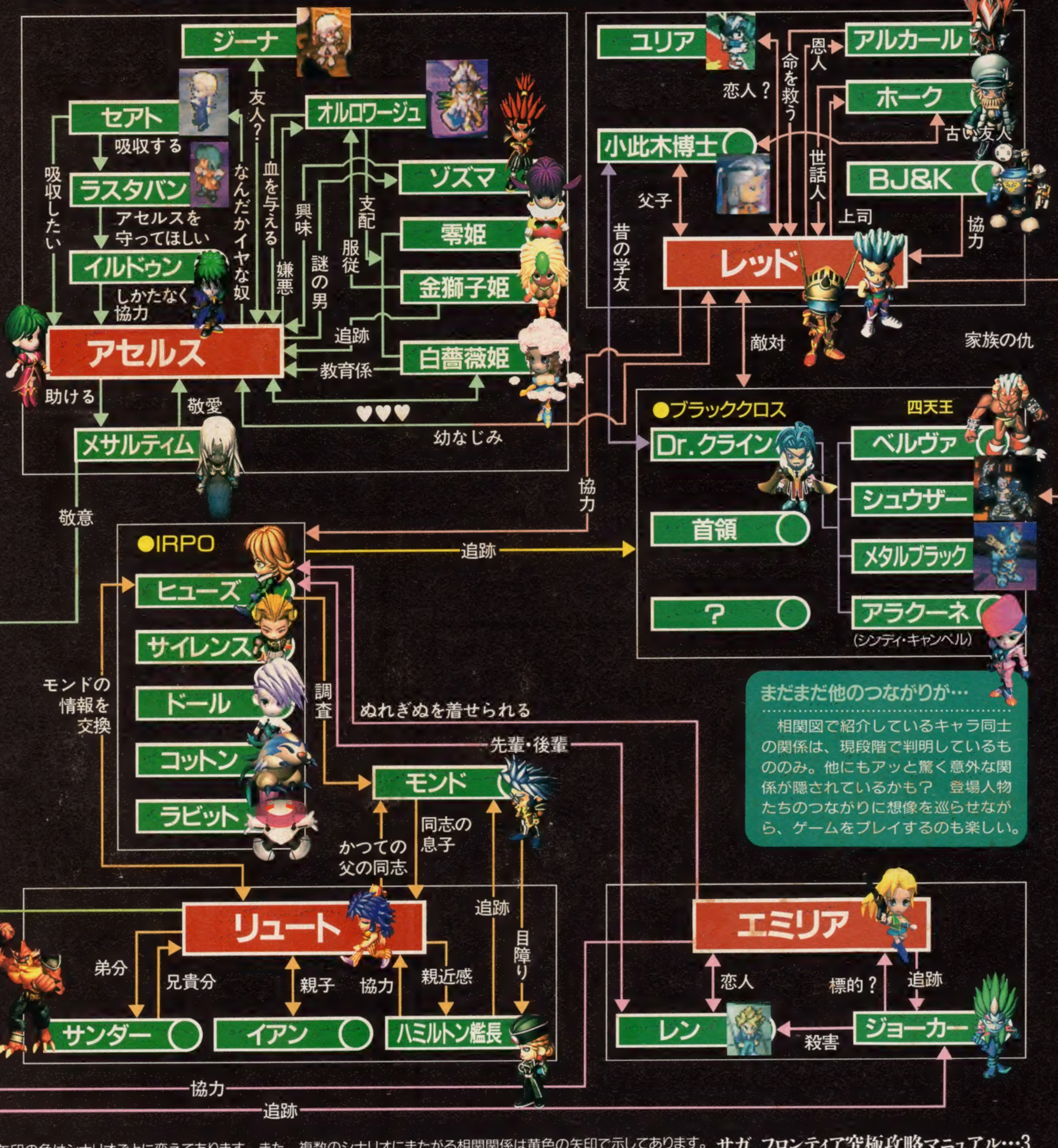
段階に応じたキャラを選ぼう

『サガF』のウリといえば、プレイヤーが思いのままに冒険を進められるフリーシナリオが第1にあげられる。しかし、自由度の高いシナリオほど、次の目的が明確に示されない場合が多く、途中で詰まりやすいという側面もあるのだ。初めてのプレイで、いきなり自由度の高いシナリオに手を出すのは危険。まずはエミリア編など、クリアしやすいシナリオから始めることをオススメするぞ。

そして、7キャラ全部でクリアすると……



↑意味深なセリフ。7つのシナリオを同一データでクリアするといいことがある。



まだまだ他のつながりが…

相関図で紹介しているキャラ同士の関係は、現段階で判明しているもののみ。他にもアッと驚く意外な関係が隠されているかも? 登場人物たちのつながりに想像を巡らせながら、ゲームをプレイするのも楽しい。

※矢印の色はシナリオごとに変えてあります。また、複数のシナリオにまたがる相関関係は黄色の矢印で示してあります。

2度目、3度目のプレイまで手取り足取りサポート

キャラ別徹底攻略ガイド

キャラクターごとにポイントをしぼって、キミの冒険を完全バックアップ！　2度目、3度目のプレイにもバッチリ役立つ攻略ガイドだ。

冷酷なほど純粋に術の資質を求める魔術士

ブルー…………[BLUE]

初期ステータス

種族	ヒューマン	性別	男
HP	125	LP	7/7
WP	0/0	JP	30/30
筋力STR	9	運動性QUI	19
知力INT	29	集中力WIL	24+5
霊感PSY	26+5	丈夫さVIT	8
魅力CHA	14	防御力DEF	14

初期所有の技・術

エナジーチェーン
インプロージョン
サイコアーマー
ゲート

初期装備

修士の法衣	防+10	霊感+5
魔道着	防+4	集中+5

ブルー編の見どころ

術の資質を奪い合うブルーとルージュ
完全な術士になるのはどちらか……

真の魔術の力をかけて、術の資質を奪い合う双子の魔術士、ブルーとルージュ。２人の戦いを描くブルー編のシナリオは、登場人物の相関関係が簡潔で、話の筋を飲み込みやすい。また、プレイヤーであるブルーの行動の裏側で、ルージュも術の資質を得るべく動いているため、常にライバルの存在を意識しながらの緊迫感に満ちた旅が展開されるのも特徴だ。いつかは戦わなければならない、悲しい宿命を背負った双子たち。完全な術士になるのはどちら…？

⬆対になる2つの資質、どちらを選ぶかはキミしだいだ。

⬆修得した資質はきっちり鍛えて、対決に備えるのだ。

ブルーはこう育てよう!

ＪＰと知力の数値が高く、最初から魔術士としての優れた能力を有しているブルー。戦闘ではその能力を生かし、攻撃や補助、回復などで幅広く活躍させてチームを引っぱっていこう。ひたすら術を使って実力を高め、最終的に超一流の魔術士に育て上げるのだ。

強力な魔術を駆使しよう

マジックキングダムの出身者のみが資質を修得できる魔術は、あらゆる種類の術の中でも最高の攻撃力を誇る頼れる術だ。ブルーは登場するキャラの中で、ルージュと並んで魔術の資質を修得している貴重な存在。序盤から集中的に使ってすべての術を早めにマスターすれば、後半の展開が楽になるはず。

⬆使い込んでいるとマヒの追加効果が発生するヴァーミリオンサンズと、敵を即死させる可能性を秘めたインプロージョンの２つが特に重宝する。

宿命の戦いに挑む
双子の魔術士の物語

STORY

魔術を深く信奉するリージョン、マジックキングダムで生まれた双子の魔術士、ブルーとルージュ。彼らは共に優れた魔力に恵まれていたが、双子には片方が修得した術を、もう片方が修得できないという弱点があった。２人は術の資質を得るため、そしてお互いを倒すために故郷を旅立つ。

⬅真の魔術の力を得るためには、術の資質を集め、双子の片われを倒さなければならない。

仲間キャラ選択マニュアル

陽術と陰術、秘術と印術の資質を修得する過程で仲間にできるキャラクターは、ここで紹介している17人。なんと、すでにパーティに入れられる許容人数を超えてしまっている。『サガF』では、一度仲間にしたキャラをパーティからはずすことはできない。後先考えずに誰でもパーティに迎えていると、いざというとき仲間がいっぱいで入れられないなんてことも。

▶ブルー編で仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
T260G	スクラップ	酒場で話しかける
クーン	スクラップ	酒場で話しかける
ヌサカーン	クーロン	ルーン収集時病院を訪ねる
アニー	クーロン	ルーファスを仲間にして話す
ライザ	クーロン	ルーファスを仲間にして話す
ルーファス	シュライク（武王の古墳）	ルーン収集時話しかける
済王	シュライク（済王の古墳）	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを助ける
特殊工作車	シュライク（中島製作所）	T260Gを仲間にして話す
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
エミリア	バカラ	ノームを追って洞窟に入る
ヒューズ	ＩＲＰＯ	カード収集時にＩＲＰＯに行く

▶ブルー編ではこんなパーティを組もう

魔術士のブルーは基本的に、剣などの武器を使った戦いや体術には向いていない。なので、ブルーと同じチームに入る仲間には、武器の扱いが得意なキャラクターが望ましい。逆に術に関しては、ブルー１人でも十分にまかなえるので、術士は必要ないのだ。チーム編成の組み合わせとしては、敵に物理的なダメージを与える剣の使い手を２人と銃の使い手を１人用意、残りの１人はアイテムを使うなどして、パーティを補佐するキャラにして固めるのが理想だ。銃技には間接的に戦闘を有利にできるものが多く、達人クラスにまで成長した銃の使い手は敵の先手を取れる。銃を使うキャラは不可欠だぞ。

⬆剣技と銃技は、術と連携する可能性が非常に高い。強力な連携を開発しよう。

ゲン

⬆ワカツへの案内人。二刀十字斬を始めとする強力な剣技は魅力。

アニー

⬆剣の使い手として成長させると頼れる存在に。ルックス的にも◎。

ヌサカーン

⬆HPを回復する「妖魔の白衣」が便利。妖術も役に立つ。

メイレン

⬆銃技を一通り修得させれば、かなりの戦力になる。

ブルー編 ステップアップ講座 ゲートの術を使っていきなり多人数のパーティを結成

行ったことのあるリージョンなら、どこへでも瞬時に移動できる「ゲート」の術。この便利な術は、ブルーだけが使うことを許された（ルージュも修得しているが、プレイヤーが使うことはできない）ブルー編の特権ともいえる代物だ。ここではゲートを活用したテクニックを紹介しよう。

⬆いろいろと応用がきくゲートの術。一度行った場所なら瞬時に移動できる。

ゲートの術で引き返せない場所でも楽々脱出！

他のリージョンへ移動できるということは、逆にいえば今いるリージョンから脱出できる、ということでもある。つまり、ムスペルニブルの山やディスペアなど、一度入ると目的を果たすまで出られないリージョンも、ゲートを使えば脱出可能というわけだ。

⬆ルミナスとオーンブルからは脱出できないので注意。

いきなりフルメンバーのパーティを結成！

秘術、印術の資質を修得するために必要なカードとルーンは、どちらか片方を１つでも入手すると、４つ集め終わるまではもう片方を集められなくなる。したがって、逆のルートに向かいたい場合は秘術か印術の資質を修得した後で、チャレンジすることになるわけだ。当然、仲間になるキャラもその流れにそって、１人ずつパーティに加えていくことになる。ところが、あえてカードやルーンを入手しないで仲間だけを集めてまわれば、両方のルートで仲間になるキャラを最初から揃えることもできる。特にゲートが使えるブルー編では、この荒技を手軽に素早くやってのけられる。このシナリオでは超速で多人数パーティを編成できる。

ゲーム開始15分でこんなににぎやかに

⬆最初から、大勢の仲間をバランス良く育てられる。少し反則っぽいが、これもブルー編の特権だろう。

⬆ムスペルニブルの山やディスペアからゲートを使って脱出すれば、アニーやヒューズもすぐに仲間にできるのだ。

ブルー編攻略ルート

- Ⓐマジックキングダム ➡P.65
  - Ⓑドゥヴァン ➡P.65
  - Ⓒルミナス ➡P.54
    - ■陽術の資質
    - ●仲間：サイレンス
  - Ⓓスクラップ ➡P.45
    - ●仲間：ゲン、リュート メイレン、T260G、クーン
  - Ⓔオーンブル ➡P.55
    - ■陰術の資質
- Ⓕクーロン ➡P.42
  - ■保護のルーン●仲間：ヌサカーン、アニー、ライザ
  - Ⓖシュライク ➡P.36
    - ■勝利のルーン
    - ●仲間：ルーファス、済王 コットン、特殊工作車
  - Ⓗタンザー ➡P.48
    - ■活力のルーン
    - ●仲間：スライム
  - Ⓘディスペア ➡P.56
    - ■解放のルーン

印術の資質を得るためのルーン集め

- Ⓙヨークランド ➡P.66
  - ■杯のカード
  - ●仲間：サンダー
  - Ⓚワカツ ➡P.62
    - ■剣のカード
  - Ⓛバカラ ➡P.57
    - ■金のカード
    - ●仲間：エミリア
  - ⓂIRPO ➡P.64
    - ■盾のカード
    - ●仲間：ヒューズ
- Ⓝ京 ➡P.61
- Ⓞドゥヴァン

秘術の資質を得るためのカード集め

ルート解説

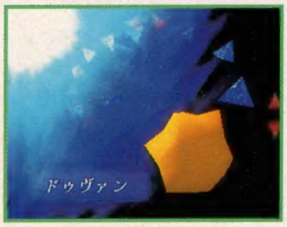
仲間を先に集めていきなりパーティを充実させるのも1つのやり方だが、ブルーが修得する資質を仲間も修得してしまい、術の傾向がかたよる弊害もある。

ドゥヴァンかルミナスか？ ブルー編 第1の選択

Ⓐマジックキングダム

●術士ブルーの旅はここから始まる!

マジックキングダムを旅立つブルーの前には、ドゥヴァンとルミナスの2リージョンが最初の行き先として示されている。陽術、陰術の資質を修得する場合はルミナスへ、仲間集め優先ならドゥヴァンへ向かおう。



⬅ドゥヴァンかルミナスか、これが最初の分かれ道だ。

Ⓑドゥヴァン

●4つの小石とカードをもらおう

秘術の館で4枚のカード、印術の館で4つの小石が手に入る。術の資質を修得するにしろ、仲間を集めるにしろ、これらのアイテムは絶対に必要なので忘れずにもらっておこう。神社にいる零姫にも会っておくといい。

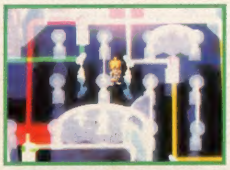
■選択肢

秘術の館	印術の館
①秘術のことを聞きたい	①印術のことを聞きたい
⬇	⬇
②資質のことを聞きたい	②資質のことを聞きたい
⬇	⬇
「カードを集めますか？」③はい	「ルーンを集めますか？」③はい
⬇	⬇
4枚のカードを入手！	4つの小石を入手！

ⒸⒹルミナス〜スクラップ

●陽術、陰術の資質を得るための試練に挑戦!

ブルー以外のキャラクターにも術の資質を修得させたいなら、Ⓓのスクラップなどに先に寄って仲間を集めてから試練に挑戦しよう。



⬅資質を修得するのがブルーだけでいいなら、一人で試練に挑戦。

Ⓔオーンブル

●サイレンスの影と話そう

ブルーの影を追いつめて倒せば、陰術の資質が身につく。また、ここでサイレンスの影に協力を求めておくと、ルミナスで彼を仲間にできるぞ。

⬅無数の影の中から、切り離されたブルーの影を見つけるのだ。

ルーン集め(Ⓕ〜Ⓘ)の流れ

Ⓕクーロン

●準備万端整えて資質集めに出発!

ライザを仲間にすると、保護のルーンがある自然洞窟まで案内してくれる。各種ショップで必要なアイテムや装備を調達したら、いざ出発だ！

⬅裏通りの病院にいるヌサカーンも忘れずに仲間にしよう。

■選択肢 …………ルーンを2つ以上集めアニーに話しかける ➡雇う ➡雇わない 雇った場合、仲間になってディスペアまで案内してくれる

Ⓖシュライク

●済王の古墳と研究所も忘れずに

まずは済王の古墳を最初に攻略するといい。済王を仲間にするか、強力な草薙の剣を入手して、武王の古墳や生命科学研究所に乗り込むのだ。

⬅済王は相当強くなっていないと倒せない。仲間にするのも一苦労。

Ⓗタンザー

●活力のルーンは「触る」でゲット

ルーンを入手している状態でリージョンシップに乗ると、一定の確率で飲み込まれる。活力のルーンがある場所へはフェイオンが案内してくれる。

⬅フェイオンの案内があれば、迷わず活力のルーンにたどり着ける。

Ⓘディスペア

●赤外線スコープを買って行こう

赤外線のトラップがある部屋は、赤外線スコープを持っていれば簡単に突破できる。ディスペアへ来る前に、クーロンでスコープを買っておこう。

⬅トラップにかかると強力な敵が出現する。スコープは必須だ。

カード集め(Ⓙ〜Ⓜ)の流れ

Ⓙヨークランド

●危険がいっぱい、酔いどれ道中

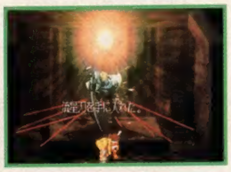
杯のカードを取りに行く途中の戦闘は、味方が酔っ払っているため苦戦する。なるべく敵と遭わないルートを通って、奥のほこらを目指すのだ。

⬅移動中の動きも千鳥足になっている。うまく敵を避けつつ進もう。

Ⓚワカツ

●強力な武器を忘れずにゲット

剣のカードはもちろんのこと、双龍刀と流星刀の2つの刀も入手したい。剣神から流星刀を授かるには、ゲンがかなり強くないとダメ。

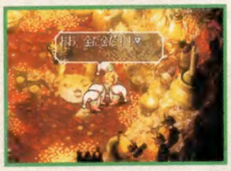


⬅流星刀を授かるそのときまで、修行を重ねて何度も足を運ぶのだ。

Ⓛバカラ→オウミ→ネルソン

●金のカードは金4つと引き換え

金を4つ以上持っていれば、ノームたちから金のカードがもらえる。金はネルソンの酒場にいる男から、500CRで購入するのがお得だぞ。

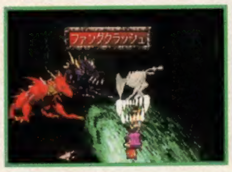


⬅あらかじめ金を4つ買っておいてノームに会えば手間がはぶける。

ⓂIRPO

●十分に強くなってから挑戦しよう

山の中腹にある洞窟には、強力な敵に守られた貴重なアイテムが眠っている。パーティを十分に強くしてから挑戦して、アイテムをゲットせよ！

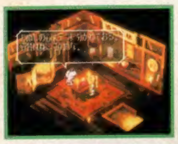


⬅洞窟の黒竜と赤竜はボスの朱雀よりも手強い。心してかかろう！

Ⓝ京

●心術の資質は…

ブルーはなぜか、心術の資質を修得できない。



⬅ルージュに先を越されたのか？

Ⓞドゥヴァン

●零姫が道しるべ

秘術か印術の資質を修得したら、零姫と話そう。

⬅場の系統の鍵を握るのは零姫だ。

●この後の展開は？

秘術、印術の資質を修得したら、零姫から得た情報をもとに時術、空術のどちらかを修得することになる。術の資質集めはいよいよ大詰め！ クライマックスは近い？

各資質のオススメ術一覧

ブルー編ではシナリオの展開上、必然的に多くの術の資質を修得する。それに応じて多彩な術が使えるようになるわけだが、スロットに装備しておける術の数は最高で8つと限られているため、より優れた効果を発揮する術を選んで装備することが大事なのだ。ここではそれぞれの資質に属する術の中から、使い勝手の良いものを紹介しよう。

[魔術]

インプロージョン
ボスキャラ以外の敵に対して、一定の確率で即死の効果が発生。決まるとうれしい。

ヴァーミリオンサンズ
消費JPは少々高めだが威力の高い全体攻撃なので、戦闘がさくさく終わる。

[陽術]

スターライトヒール
数少ない回復の術。キャラの成長にともなって、HPの回復量も多くなる。

光の剣
剣として使えるだけでなく、盾の役割も果たす便利な代物。剣技を覚えられる点も魅力。

[陰術]

パワースナッチ
HPを吸収して術者を回復する攻防一体の術。パラメータをダウンさせる効果もある。

シャドウネット
地面を這う影のネットで敵全体をマヒさせる。飛んでいる敵には効果なし。

[秘術]

盾
味方全体の防御力をアップさせる。ボス戦などで余裕があるときに使うといい。

杯
味方1人のステータス異常を完全に回復する。終盤の戦闘では不可欠。

[印術]

活力のルーン
味方1人にHPの再生能力を与える。ボス戦など、長期戦になる戦闘で使うと効果的。

解放のルーン
味方1人のマヒと石化、睡眠を回復し、その耐性を付加する。場合によっては便利。

ブルー編での疑問に何でも答える Q&A

Q マジックキングダムへはいつ戻れるようになるの？

A 真の魔術の力を得るために旅をするブルーは、マジックキングダムに戻ろうとすると「まだそのときではない」と拒否する。このことから、目的である真の魔術の力を得たとき、すなわち、すべての術の資質を修得してルージュを倒したときに、故郷への帰還が許されると思われるのだが……？

⬆目的を果たすまでは、帰れない理由があるのか。

Q 他のシナリオではブルーは仲間にならないの？

A 魔術を使いこなすブルーが他のシナリオにも仲間として登場するなら、それは非常に心強いかぎり。しかし残念ながら、ブルーが他のシナリオでパーティに加わることはないのだ。そのかわり、ライバルのルージュは仲間にできるぞ。

⬅レッド編ではキグナスの内部で登場。妙な理由でレッドを嫌う、こんなところで何してる？

Q ルージュとはいつ、どこではち合わせるの？

A ルージュは常にブルーと反対の行動を取るため、資質を集めているかぎりブルーとルージュが接触することはない。カードやルーンを集めている最中に偶然出くわして、その場で戦闘に突入するなんてことはないので、その点は安心していいぞ。ルミナスとドゥヴァンの発着場で姿を見かけることもあるが、ルージュはゲートの術を使って一瞬で姿を消してしまう。やはり2人の対決は、すべての資質を修得した後になる……？

⬆ルミナスとドゥヴァンの発着場で一瞬だけ姿が見られる。

Q もしブルーが武器を使うとしたら何がいいの？

A ブルーは集中力のパラメータが高いので、武器を使うなら銃が最適。銃を使っていると素早さが伸びて、先手を取りやすくなる。術を使うときに生きてくるぞ。

ストーリー重視の流れるような展開が楽しめる

エミリア……[EMILIA]

エミリア編の見どころ

謎の存在ジョーカー、そして麗しのコスチュームチェンジ

謎の男ジョーカーに恋人が殺されるところから始まり、ぬれぎぬによる投獄、そして脱走、さらには地下組織に入り恋人の仇を追う……といったように、オープニングから、まるで映画のようなドラマチックなストーリーが楽しめるのが、エミリア編の魅力だ。フリーシナリオもいいけど、しっかりしたストーリーも楽しみたい、という人には、レッドと並んでオススメできるキャラといえるぞ。またエミリア編では、ゲーム途中でさまざまなコスチュームに着替えてくれるというニクい演出も楽しむことができるのだ。

⬆仮面の男ジョーカー。そして、彼の求めるキューブという謎の存在。エミリア編では、謎が謎を呼ぶ展開に、引き込まれること間違いナシだ。

⬅背負った重い運命にも負けず（？）とにかく明るくふるまうエミリア。彼女の人間としての成長も、楽しみのポイントだ。

エミリアはこう育てよう！

エミリアの初期ステータスを見ると、元モデルということが関係しているのか魅力が高く、加えて集中力の高さが特に目立つ。彼女を育てる際は、このあたりに注目したいところだ。ただ、魅力は妖術「ファッシネイション」の効果を左右する以外に目立った働きはない（しかも、エミリアは妖術を覚えられない）ので無視してしまっても問題はない。重要なのは集中力の高さだ。これは、銃の攻撃力、術の効果の双方に関わってくるので、エミリアはこのどちらかのエキスパートに育てるといいだろう。ただ、序盤は少々ＨＰが低めなので、なるべくいい防具を装備させてあげることも忘れずに。

初期ステータス

種族	ヒューマン	性別	女
ＨＰ	50	ＬＰ	9/9
ＷＰ	9/9	ＪＰ	0/0
筋力STR	7	運動性QUI	9
知力INT	10	集中力WIL	21
霊感PSY	7	丈夫さVIT	6
魅力CHA	32	防御力DEF	6

初期所有の技・術

なし

初期装備

シルティーク	防＋3
レザーブーツ	防＋3

⬆これくらい集中力を高めておけば万全。しかも集中力のパラメータは上がりやすいので、すぐMAXに達する。

タイプ1 銃技を育てる

⬆早撃ち＆地上掃射でサポート役に回ると戦いが非常に楽になるぞ。

タイプ2 術使いとして育てる

⬆早めに陽術の資質を取って、フラッシュファイアで戦おう。

恋人の仇を討つために戦いに身を投じた美女

STORY

恋人レンとの結婚を目前に控えていたエミリアは、仮面の男ジョーカーにレンを殺され、そのぬれぎぬを着せられて監獄リージョン・ディスペアへと送られる。そこを脱走した彼女は、ジョーカーを追う地下組織グラディウスに加入、レンの仇を討つために活動を開始する。

⬅ディスペア脱走を手引きしてくれたアニーとライザも、グラディウスのメンバーだったのだ。

仲間キャラ選択マニュアル

エミリア編で、あえてルーンやカード集めをしながらストーリーを進めれば、これだけのキャラを仲間にすることが可能。特に、最初からアニー、ライザといった強力なキャラを仲間にできるところがポイントだ。スクラップに行けばクーン、リュート、メイレンといったキャラも仲間にできるので、早いうちからバランスの取れたパーティを組むことができる。ただ、エミリアは機械が嫌いらしく、メカは仲間にできない。

▶エミリア編で仲間にできるキャラリスト

アニー	クーロン	イタメシ屋の前で話しかける
ライザ	クーロン	グラディウスのアジトで話しかける
クーン	スクラップ	酒場で話しかける
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
済王	シュライク（済王の古墳）	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを助ける
ルーファス	シュライク（武王の古墳）	ルーン収集時話しかける
フェイオン	タンザー	選択で「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
ヒューズ	ＩＲＰＯ	カード収集時ＩＲＰＯに行く
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
アセルス	トリニティ	部屋を出てすぐの場所で話しかける
白薔薇姫	トリニティ	部屋を出てすぐの場所で話しかける
ゾズマ	トリニティ	アセルスたちと一緒に話しかける
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す

▶エミリア編ではこんなパーティを組もう

エミリア編で注意したいのは、イベントによってパーティメンバーが非常に限られる、というところ。基本的にジョーカーがらみのイベントでは、パーティメンバーがグラディウスの構成員だけになってしまうのだ。これを考慮に入れ、アニーとライザはＩstチームに入れておこう。残りの２人は、アセルス、白薔薇姫の妖魔コンビを加えておきたい。アセルスは武器攻撃要員、白薔薇姫は術使いとして育てておくと、スキのない布陣ができあがるぞ。なお、イベントによってはエミリアＩ人で戦わなくてはならない場面もあるので、いい装備は優先してエミリアに与えておこう。

⬆戦闘シーンも実に華やか。全員素早さも高めなので、スピーディーに連携を決めよう。

アニー

⬅剣を2本持たせて直接攻撃要員に。パーティの要となるぞ。

ライザ

⬅ライザは体術を極める。短勁を覚えると、連携攻撃の幅も広がる。

アセルス

⬅バックパックを装備させて、サポート要員にするのもいいかも。

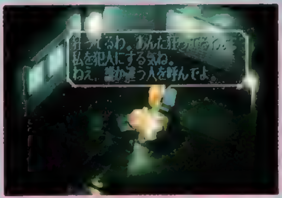
白薔薇姫

⬅陽術、妖術を覚えさせて、術攻撃＆回復要員として育てよう。

エミリア編 ステップアップ講座

一番華やかな展開が楽しめるスリリングなストーリー

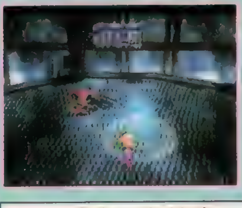
ストーリー重視の展開、華やかなパーティ編成など、RPG本来の楽しみに加えて、『サガ フロンティア』最大の魅力であるフリーシナリオの楽しさも適度に織り交ぜた、バランスの取れた構成が光るエミリア編。ここでは、そんなエミリア編だからこそ楽しめるポイントを、紹介していくぞ。



⬆ストーリー重視の展開。初めて「サガF」をプレイする人にもオススメできる。

序盤からハデな展開が楽しめる

ゲームスタートと同時に仲間になるアニーとライザは、それぞれ最初から技をいくつか覚えている。また、エミリアも技の覚えはいいほうなので、ゲーム序盤から強力な連携攻撃を使っていくことができるのだ。うまく使えば、ゲームの進行も非常にラクになるぞ。



⬅ディスペア脱出時からガンガン連携攻撃が狙える!!

息もつかせぬストーリーを満喫

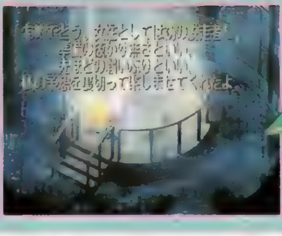
仮面の男ジョーカーの正体とその真意。そして、彼の求めるキューブとは一体⁉　謎が謎を呼ぶ急転直下のストーリー展開で、エミリア編は最初から最後までドキドキしっぱなしなのだ。

⬅そして、ジョーカーがエミリアを狙う理由は…？

最短時間でのクリアを目指そう

エミリア編は、特に術の資質を求めて回らなければならないとかいうこともないので、話を進めようと思えばサクサク進んでいく。ラスボス前まで２時間位で行けてしまうので興味のある人は試してみては？

⬅グラディウスの任務をこなしていけば話は進む。



⬅ディスペアを短時間で脱出するのが、まず最初のポイント。マップをよく確認しよう。

エミリア編攻略ルート

- Ⓐ ディスペア ➡P.56
  - ■解放のルーン
  - ●仲間：アニー、ライザ
- Ⓑ クーロン ➡P.42
  - この時点で一度アニーとライザは仲間からはずれる。もう一度話しかければ再び仲間に。
- Ⓒ ドゥヴァン ➡P.65
- Ⓓ スクラップ ➡P.45
  - ●仲間：ゲン、クーン、メイレン、リュート
- Ⓔ クーロン
  - 印術の資質を得るためのルーン集め
  - ■保護のルーン
- Ⓕ シュライク ➡P.36
  - ■勝利のルーン
  - ●仲間：済王、コットン、ルーファス
- Ⓖ タンザー ➡P.48
  - ■活力のルーン
  - ●仲間：フェイオン、スライム
- Ⓗ シンロウ ➡P.40
- Ⓘ クーロン
- Ⓙ バカラ ➡P.57
- Ⓚ クーロン
- Ⓛ トリニティ ➡P.50
  - ●仲間：アセルス、白薔薇姫、ゾズマ

ルート解説

エミリア編は、基本的に1本道のストーリー。「やることがなくなったな」と思ったら、アジトに帰ってルーファスに話しかければ、ストーリーが進展することが多いぞ。逆に、どこで資質集めや能力アップをするかが重要なカギだ。エミリア1人で戦わなくてはならない局面も多いので、エミリアだけは鍛えておこう。

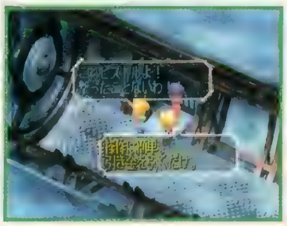
◆行き詰まったらルーファスと会話、または射撃訓練。エミリア編の基本。

仮面の男ジョーカーを追跡する道のり

Ⓐ ディスペア

●アイテムは全部もらっておこう

エミリア編はここからスタート。ところどころにアイテムが落ちているので、取り逃さないようにしたい。ただ、ハンドバズーカを取らなければ、ボス戦の直前にアグニＣＰＩを入手できる。こちらのほうがオススメだ。



◆ハンドバズーカでは銃技を覚えない。アグニCPIをもらえ。

Ⓑ クーロン

●特訓ついでにパラメータアップ!

グラディウスに協力することを決意すると、訓練を受けることになる。ここで問題になるのが実戦訓練。アジトに帰ればいいだけなのだが、そのアジトがわかりにくいのだ。アジトはクーロンのイタメシ屋の奥。クーロンの表通りの一番上のほうにあるところだ。なお、アジトに帰ったあと何度かルーファスに話しかければ、軍資金として1000CRもらえるぞ。軍資金はイベントが終わるたびにもらえるので、チェックしておこう。

■選択肢

グラディウスに協力する？ ◆はい ◆いいえ

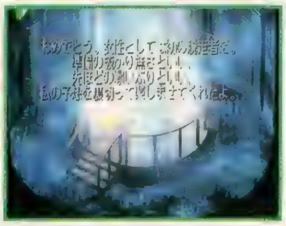
協力しないと答えると、ゲームは進まない。もう一度ルーファスに話しかけよう。

◆アジトでは、タダで回復できる。有効に利用しよう。

ⒸⒹ ドゥヴァン～スクラップ

●印術の資質を得るためのルーン集め開始

ルーファスに自由行動を許可されたら、ドゥヴァンへ行こう。ここでルーン集めのために必要な小石をもらうのだ。ストーリーには関係ないが、スクラップに立ち寄って仲間を集めておくと、後の展開がラクになるぞ。



◆ルーンをあと3つ集めればOKだぞ。

ⒺⒻⒼ クーロン～タンザー

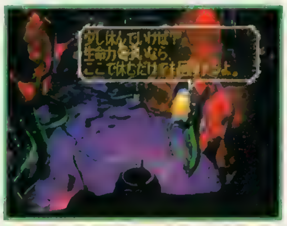
●ここで印術の資質をゲット!

ドゥヴァンで小石をもらってきたら、ルーンと仲間集めの旅に出発！　まず保護のルーンはクーロンの自然洞窟の奥にあるので、パーティのパラメータアップも兼ねて取りに行こう。強力な防具もいくつか落ちているので、取り逃さないように。勝利のルーンは、シュライクの武王の古墳にある。ついでに済王の古墳で三種の神器を集めておくとグッドだ。最後の1つはタンザーにある。リージョン間をシップで移動していれば、そのうち行ける。

■選択肢

フェイオンを仲間にする？ ◆はい ◆いいえ

彼を仲間にしなくても、ルーンまでの道案内はしてもらえるのだ。



◆タンザーではWP、JPの回復が不可能。節約しよう。

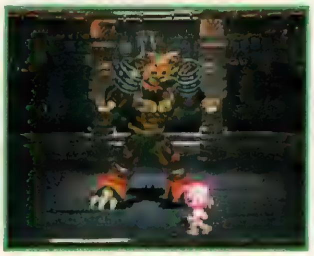
Ⓗ シンロウ

●武闘大会で初のコスチュームチェンジ!?

アジトでルーファスに話しかけると、誤解により（!?）シンロウの仮面武闘会に、参加することになる。最後まで勝つか途中で負けるとストーリーが進展し、ジョーカー追跡に突入する。最後にはボス戦もあるので注意。

◆ルーファスに話しかけると勝手に話が進んでしまうのだ。

◆コスチュームチェンジ・ピンクタイガー編。能力的な変化はないぞ。

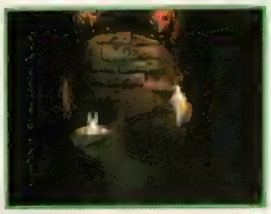


◆仮面武闘会を勝ち進むと、なんとベルヴァも登場する!!

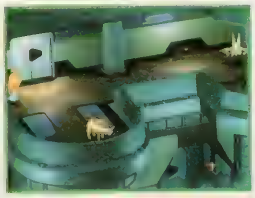
Ⓘ Ⓙ クーロン～バカラ

●恐竜注意報!? ジョーカーの危険な罠

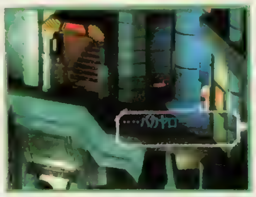
ジョーカーが現れるという情報を得たグラディウスはバカラへ向かう。バニーの女の子の話を聞いていけば、ジョーカーの足取りをつかむことができる。エレベーターに乗って地下駐車場へ。そこのマンホールからノームの洞窟へ向かおう。ここでアニーとライザが合流する。洞窟最深部ではボス戦があるぞ。



⬆まずはここを上に行ってジョーカーと会い、その後下へ向かおう。



➡画面を切り替えると彼女たちはいなくなってしまう。



➡トリニティを脱出すれば、イベントは終了するぞ。

Ⓚ Ⓛ クーロン～トリニティ

●ルーファスさん、それはないんじゃない!?

トリニティ潜入の命令を拒否したため、薬を盛られて眠ったスキにトリニティに送り込まれるエミリア。ここでは、部屋を出てすぐのところでアセルスと白薔薇姫を仲間にすることができる。全般的に敵が強いので、ゾズマを仲間に入れておくと展開が楽になるぞ。

●この後の展開は?

キューブとジョーカーの謎を追って物語もいよいよクライマックスへ突入。

こんなところにも注目!! エミリア七変化

エミリアは任務の内容に合わせてコスチュームチェンジして、プレイヤーの目を楽しませてくれる。これらは一度登場したものならば、アジトでいつでも着替えることができるのだ。

◀アジトの人に話しかければ、着替えられるのだ。

ノーマル服

ブルーのワンピースにグリーンのジャケット。エミリアの標準的なファッションスタイルなのだ。

ピンクタイガー

謎のマスクウーマン、ピンクタイガー。シンロウの仮面武闘会後、着替えることが可能になるぞ。

ソードダンサー

トリニティに身売りされたときのコスチューム。エミリアは「変態」なんて言ってるけど、いい感じだ。

囚人服

ブルーの横ジマがかわいい(?)囚人服。これはディスペアだけで、アジトで着替えることはできないぞ。

マジカルバニー

カジノのリージョン、バカラに合わせたファッション。さすが元モデル。アニー曰くナイスバディなのだ。

もちろんこの他にも

ここで紹介した以外にも、ストーリーを進めていくことで、着替えられるコスチュームがあるらしい。エミリアマニアには、見逃せないポイントといえるかもしれないね。

エミリア編での疑問に何でも答えるQ&A

Q バンドバズーカを取ると、すぐゲームオーバーになってしまいます

A ハンドバズーカを取ったら、すぐにロッカーに隠れないと警備員に見つかってゲームオーバーになってしまう。問題は隠れることが可能なロッカーだが、実は最初に隠れたロッカー以外にも、隠れられるところがあるのだ。そこはなんと、ハンドバズーカの置いてある場所の向かい側。ハンドバズーカを取ったら、落ち着いて隠れれば、問題なく警備員の目から逃れることができるぞ。バズーカを取らずに進めば、後でアグニCPIが手に入る。

⬅最初にココに来たときはこのロッカーに隠れるから、ここじゃなきゃダメかと思ってしまうけど……。

➡実はここにも隠れられるロッカーはあるのだ。ここに隠れるなら、あわてなくても大丈夫だぞ。

Q 秘術の資質は取れないんですか?

A 最初のディスペアで解放のルーンを手に入れるので、必然的に、まず印術の資質に必要なルーンを集めることになる。だが、秘術の資質を覚えさせることも可能。方法はルーンを集め終わってから秘術修得に必要なカードを集めるだけ。覚えさせたいキャラには印術の資質を得るときに秘術を1つ装備させておけばOKだ。

➡あらかじめ秘術を装備しておけば、そのキャラが印術の資質を得ることはないのだ。

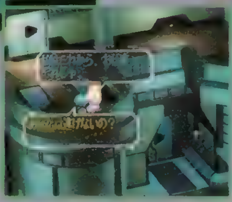
Q シンロウの仮面武闘会で勝てません

A 正直な話、この大会で勝つ必要はあまりない。別に優勝しなくてもストーリーは進む(デメリットはいっさいない)し、仮に優勝したところでいいことは何もないのだ。それでもどうしても優勝したい、というのであれば、仮面武闘会のイベントが始まる前にエミリアを極限まで育てておこう。HPが700もあれば、勝てない相手ではないぞ。

Q トリニティの敵が強くて進めないのですが?

A トリニティ潜入の(というか、ハーレムに売られる)際は、エミリアだけになってしまう。すぐにアセルスと白薔薇姫が仲間になるが、敵がかなり強いので、この2人はあまりアテにできない。ここに来る前に、エミリアに銃技の2丁拳銃と早撃ち、跳弾を覚えさせておこう。

⬅アセルスたちを仲間にしたら、急いでゾズマも仲間にしておこう。これでなんとか戦えるぞ。



➡アセルスたちを仲間にするのをあきらめれば、1回も戦わずに脱出することが可能だけど……どうする?

あれは何？ あれはアルカイザー!

レッド ……………………［RED］

初期ステータス

種族	ヒューマン	性別	男
HP	90	LP	9/9
WP	20/20	JP	0/0
腕力STR	15	器用QUI	12
知力INT	11	精神WIL	14
魔力PSY	9	体力VIT	14
魅力CHA	10	防御DEF	28

初期所有の技・術

キック

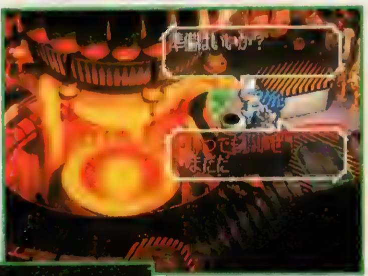
初期装備

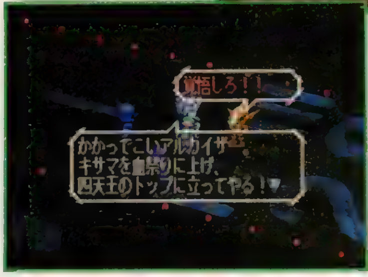
[illegible]	防＋25　暗闇耐性
[illegible]	防＋3

レッド編の見どころ

悪はすべてブッつぶす！
熱き正義のストーリーを見よ！

両親と妹を惨殺された孤独なヒーロー、アルカイザーことレッドのシナリオは、父親の脳を移植された敵幹部の登場や、一瞬の停電のスキをついての変身など、ヒーローもののお約束ごとをギッチリ満載。期待を裏切らないベタベタな展開が実に心地よく、ヒーローマニアなら絶対に満足できるハズ。また、序盤は非常にストーリー性が高く自由度が低い反面、何をやっていいか迷うようなことはなく、中盤ある程度ゲームに慣れた頃になってから自由度が高まるので、まさに初心者には最適なキャラになっているのだ。





↑普段はリージョンシップの機関士見習い。そのため、序盤ではシップの航路に沿ってさまざまなリージョンを旅していくことになる。

←敵は悪の秘密組織、ブラッククロス。敵幹部の四天王も登場し、悪と正義の激しい戦いが繰り広げられる。その熱いストーリーに注目だ。

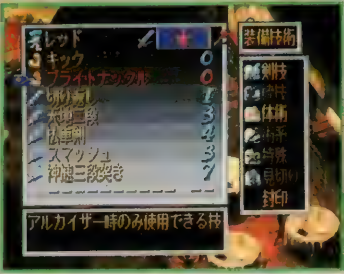
レッドはこう育てよう！

レッドの能力値は剣士向きなので、素直に剣を使わせて戦うのがベスト。集中力も高いので銃を使わせても大活躍してくれるが、変身することでヒーロー専用の剣レイブレードが使えるようになるので、やはり剣技を中心に覚えさせるほうがいい。戦闘では、パーティメンバーにレッド以外の人間がいると変身できないが、レッド以外が戦闘不能や盲目状態ならば変身が可能。レッド以外が全員メカでももちろんＯＫだ。剣技以外ではヒーロー専用の体術もあるので、体術を覚えさせよう。剣技と体術を極めればまさに鬼に金棒だ。

↑筋力、集中力の伸びがいいので、剣と銃のどちらを使っていても、十分活躍してくれる。

ステータスアップはレッドで!!

アルカイザーで戦ってもステータスアップはしないので、普段はレッドのままでステータスを上げよう。変身するとレッドの能力値にアルカイザーの能力値が加えられるので、レッドのステータスアップはそのままアルカイザーのステータスアップにつながる。ただ、ヒーロー専用技はアルカイザー時にしか閃かないぞ。



↑変身したときのために、ヒーロー専用技も常にスロットに入れておこう。レッドの使える技はすべてアルカイザーでも使えるぞ。

不屈の魂が燃える！
悪の組織をブッつぶす！

STORY

秘密組織ブラッククロスによって肉親を惨殺され、自身も重傷を負ったレッドこと小此木烈人。彼は、窮地を救ってくれたヒーローのアルカールにより、アルカイザーに変身できる能力を授かる。そして、打倒ブラッククロスを胸に秘め、ヒーローとしての道を歩み始める……。

↑ブラッククロスへの怒りを胸に、ヒーローとして活躍することを誓うアルカイザー。

仲間キャラ選択マニュアル

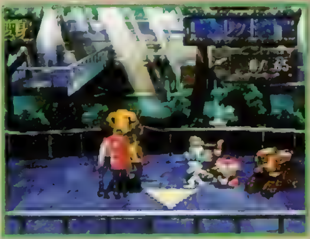
レッド編で仲間になるのは今のところ下の20人。クーロンではライザかルーファスのどちらかを選択して仲間にできるが、ここでは必ずライザを選ぼう。ルーファスは、のちに武王の古墳で仲間にできるから、あわてる必要はない。

▶レッド編で仲間にできるキャラリスト

アセルス	キグナス(襲撃時)	(注1)
白薔薇姫	キグナス(襲撃時)	(注1)
ヒューズ	キグナス/他	(注2)
ルーファス	キグナス/他	(注3)
BJ&K	キグナス	医務室で話しかける
アニー	クーロン	キグナスを降りた後
ライザ	クーロン	ルーファスとの二者択一
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
ドール	シンロウ	キグナスを降りた後
ラビット	京	キグナスを降りた後
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	キグナスを降りた後
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟に入る
フェイオン	タンザー	選択で「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す

▶レッド編ではこんなパーティを組もう

レッド編の仲間キャラは、メカ、モンスター、妖魔とバランスがとれているので、組み合わせの自由度は非常に高い。そんな中でもオススメは、剣、体術、銃それぞれのエキスパートにメカを1体加えるという攻撃重視の組み合わせ。仲間の役割をそれぞれ専門化し、全員が一丸となって戦うのだ。これぞヒーローの醍醐味。なお、右の4人はあくまでも例なので、アニーの代わりにゲン、ドールの代わりにエミリアを入れてもOK。また、レッド自身攻守のバランスがよく、変身すれば2～3人分の働きをしてくれる。レッド+メカ2体で、常に変身できる体勢で挑むのもおもしろいだろう。



⬆周りがメカだけならいつでも変身が可能。孤独なヒーローというのも、また良し。

BJ&K

⬅重火器による攻撃。さらに医療パックで回復もしてもらう。

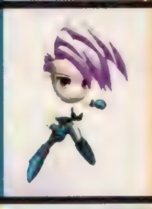
アニー

⬅剣をメインにして戦う。装備武器はレッドより彼女を優先。

ライザ

⬅体術をメインにして戦う。武器の欄には傷薬を大量装備だ。

ドール



⬅銃メイン+術で。術専門の仲間が欲しいならルージュを入れよう

レッド編 ステップアップ講座

レッド編をさらに楽しく遊ぶには、ここに注目しよう!

レッド編では、すべてのIRPO隊員をそろえることが可能なところに注目だ。これはレッド編だけの特権なので、ぜひ集めてみよう。また、あれこれ考える必要のない、強引で問答無用なストーリー展開も、ヒーローファンの心をくすぐってくれるぞ。

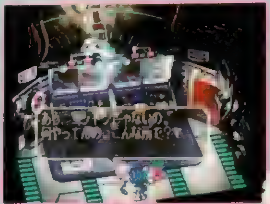
⬆仲間になるキャラが多いので、定員オーバーには注意しよう。

悪を見逃さないレッドの性格

ストーリーの選択肢が少ないのもレッド編の特徴。例えばクーロンで通行料を要求してくる悪漢に対しても、ほかの主人公とは違い、要求をのむ選択肢など存在しないのだ。

IRPOのメンバーを全員集めてみよう!

IRPOのメンバーを全員集めたら、5人でセカンドチームを組ませよう。非常にバランスがとれているので、抜群のチームワークを見せてくれるぞ。連携も起きやすいのだ。



⬆ほかの隊員がいれば、仲間にするとき特別なメッセージも。

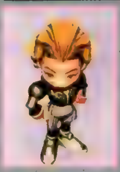
IRPO5人衆

IRPOはリージョンの治安維持機構であり、隊員たちの種族もさまざま。一説によると隊員はさまざまな種族から募集しているらしい……。

ドール

⬅チームの紅一点。銃の扱いに長け、妖術も得意。

サイレンス



⬅妖魔。妖術の資質を持つ。妖魔の吸収をうまく使って戦おう。

ヒューズ

⬅銃技のほか、心術にも長けている。剣を持たせてもいい。

コットン

⬅モンスター。初期状態は弱いので、敵の能力を吸収しよう。

ラビット

⬅高速機動型メカ。圧縮レーザーが強力。対メカ戦では大活躍。

(注1)襲撃イベント中、客室で話しかける。イベント後離脱、二度と現れない。(注2)襲撃イベントでは強制、イベント後離脱。マンハッタンではシュウザー打倒の後。(注3)襲撃イベント中、客室で話しかける。イベント後離脱。クーロンではライザとの二者択一。選択しなかった場合、武王の古墳にいる。

レッド編攻略ルート

- Ⓐキグナス ➡P.59
- Ⓑバカラ ➡P.57
- Ⓒキグナス
- Ⓓシュライク ➡P.37
  - ●仲間：済王、コットン
- Ⓔキグナス
- Ⓕマンハッタン ➡P.46
- Ⓖキグナス
  - ●仲間：アセルス、白薔薇姫、ルーファス、ヒューズ
  - ●仲間：BJ&K
- Ⓗクーロン ➡P.42
- Ⓘキグナス
- Ⓙ京 ➡P.61
- Ⓚキグナス
- Ⓛシンロウ ➡P.39
- Ⓜキグナス
- Ⓝヨークランド ➡P.66
- Ⓞクーロン
  - ●仲間：アニー、ライザorルーファス
- Ⓟシンロウ
  - ●仲間：ドール
- Ⓠ京
  - ●仲間：ラビット
- Ⓡマンハッタン
  - ●仲間：ヒューズ

ルート解説

キグナスを降りたあと、いきなりクーロンのシュウザーと戦うのは危険。まずはシンロウ、京に向かい、その後シュウザーを倒してからマンハッタンへ行こう。

レッドはキグナスを降りてからが本番だ！

Ⓐキグナス ●イベントの中継地点。給料をもらおう

キグナスでは基本的にホークと話をすればストーリーが展開する。また、乗組員であるレッドは会計室で給料をもらえるので、イベントが終わるごとに立ち寄ろう。

Ⓑバカラ ●ブラッククロスの慰安旅行（?）を目撃!!

バカラでは、カジノフロアにいる戦闘員と話をして、エレベーターで駐車場へ向かえばＯＫ。ブラッククロスとの戦闘になるが、まず負けることはないだろう。

ⒸⒹキグナス～シュライク

●済王の古墳に挑め！

シュライクでは、街の子どもに話しかけると強制的にイベントが進む。その前に、済王の古墳によって天叢雲剣と水鏡の盾を取っておこう。のちの戦闘がグッとラクになるぞ。

←子どもに話しかける前に済王の古墳へ行っておこう。

ⒺⒻキグナス～マンハッタン ●ヒューズとマンハッタンへ!

最初に訪れた段階では何のイベントも起こらない。その後、イベントでキャンベルビルを訪れることになるが、キャンベル社長に素っ気なく追い返されるだけだ。

Ⓖキグナス

●仲間を集めよう!

キャンベルビルから戻ると、キグナスがパイレーツに襲撃される。ここで自動的にヒューズが仲間になるぞ。また、船内を巡ればアセルス、白薔薇姫、ルーファスの３人が仲間になる。ボス戦の前に全員集めよう。

●中ボスは個別に倒せ!

艦橋へ向かうドアの前にいる敵と戦闘に入ると４体の敵に挟まれてしまうことになる。しかし、医務室とその両隣りの部屋にいる敵のうち、どれか１体を先に倒しておけば、挟まれなくなるぞ。必ず先に倒しておこう。

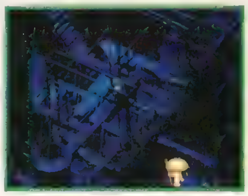
●ボス戦の前に

ボス戦を終えると仲間はいなくなるので、レッドの武装が貧弱ならヒューズの武装と丸ごと入れ替えておこう。また、アセルスの木陰のローブも頂いておくとあとがラクだ。ボス戦終了後は、すぐさま医務室のＢＪ＆Ｋを仲間にすること。

Ⓗクーロン

●初めてのクーロン。麻薬密売組織を追え!

クーロンでは、麻薬の密売人を追って裏通りを抜けていくことに。ここでは、ときおり姿を見せる怪しい人影を追っていけばＯＫ。最終的には逃げられてしまうが、この人影の姿は覚えておこう。



←この人影を追っていく。特に迷うことはない。

ⒾⒿキグナス～京 ●哲学的なメカから情報を聞こう！

何もせずキグナスに戻ってもかまわないが、書院で哲学的なメカからブラッククロスに関する情報を聞くことができる。Ｄｒ．クラインや四天王など、レッドにとって重要な情報が多いので、できるだけ聞いておこう。また、修行場では心術の資質を得ることができるので、レッドだけでもよければ取っておこう。

ⓀⓁキグナス～シンロウ

●Ｄｒ.クラインを追え！

王宮では、敵の出てくる小部屋を調べよう。隠し通路が見つかり、先に進めるようになる。

■選択肢

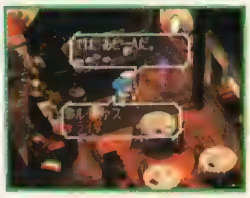
武闘会に出る？ ➡ 変身して出場 / 観戦だけ

出場して勝っても負けても、観戦してもその後の展開は同じ。なお、勝っても得をすることはない。

ⓂⓃⓄキグナス～クーロン

●いきなりシュウザーとは戦わないこと！

ヨークランドを経由しクーロンに着いたら、まず仲間集め。いろんなリージョンを巡りながら、しっかりとステータスアップだ。シュウザーに挑むには、チームの平均ＨＰが最低400は必要だぞ。



←イタメシ屋の中での選択は必ずライザを選ぼう。

■選択肢

どちらを仲間にする？ ライザ / ルーファス

ルーファスはあとでも仲間にできるので、必ずライザを選ぼう。

Ⓟシンロウ

●遺跡を探索し、ベルヴァを倒せ！

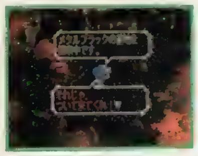
遺跡でブラッククロス四天王の1人、ベルヴァと戦うことに。ここで負けると、王宮の地下に閉じこめられるが、そこにもアイテムがあるのでわざと負けてみるのもよい。なお、遺跡での戦いに勝った場合、ベルヴァは闘技場に逃げ込んでいる。すぐさまあとを追おう。

⬆発着所ではＩＲＰＯのドールが仲間になるぞ。

Ⓠ京

●メタルブラック基地を爆破せよ！

メタルブラック基地の入口は書院の掛け軸の裏にある。基地の構造は非常に単純で迷うことはないが、出口にメタルブラックが待ちかまえている。パーティが弱いうちに入り込んでしまうとメタルブラックに勝てなくて出られなくなってしまう可能性もあるので注意。


⬆庭園ではＩＲＰＯのラビットが仲間になる。

Ⓡマンハッタン

●キャンベル社長の正体を暴け！

キャンベルビルに乗り込む前に、ショッピングモールでヒューズを仲間にしよう。ビル内では、健気についてきてくれたエレベーターガールを、絶対に疑わないように。

●この後の展開は？

メタルブラックの四天王を打ち倒したレッド。彼は、ホークからの連絡を受け、懐かしのキグナスへと帰るが……。

アルカイザー専用ヒーロー技全集

アルカイザーに変身したときのみ使えるヒーロー技をまとめて紹介。とにかく使える技が揃っているヒーロー技だが、使用すると本人のＨＰも消費してしまう。使いどころには十分気をつけておこう。

⬆どうやら、さらにスゴイ、隠されたヒーロー技もあるとか？

系統	名称	WP	解説
パンチ／体当たり	ブライトナックル	0	まばゆい光を放ちながら強烈なパンチ
	スパークリングロール	2	ブライトナックルを左右から放つ
	アル・ブラスター	2	光のパワーを凝縮し、気弾攻撃
	フラッシュスクリュー	4	光をまとったコークスクリューパンチ
	アル・フェニックス	7	巨大な光の翼で敵に体当たり
キック	シャイニングキック	1	まばゆい光を放ちながら痛烈なキック
	ディフレクトランス	5	光のオーラをまとった三角キック
	ファイナルクルセイド	5	身を犠牲にして味方全員を完全回復
レイブレード	レイブレード	0	光の刃で敵を切り裂く
	カイザーウイング	1	レイブレードによるブーメラン攻撃
	カイザースマッシュ	4	切れ味抜群のスマッシュ攻撃

変身しないと閃かない

ヒーロー技は、体術やレイブレードを使っていれば、通常の技と同様閃いて覚える。しかし、これらはアルカイザーで戦っている場合にしか覚えないので注意。たまには変身して戦い、ヒーロー技を閃いておこう。

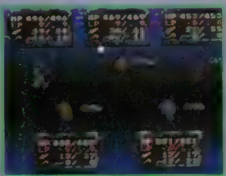
人間のときも装備は忘れずに！

ヒーロー技も、当然技術装備欄に装備しておかないと戦闘では使えない。ヒーロー技はレッドの状態では使えないが、いざというときのために2～3個は常に装備しておきたい。もちろん、新しい技を閃かせるため、装備欄に"空き"もほしい。レッドは技術装備の選択が非常に難しいのだ。

レッド編での疑問に何でも答える Q&A

Q レッドが変身できる条件って？

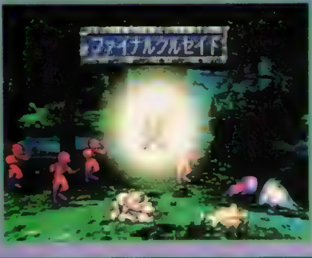
A レッドが変身できる条件は、他人が見ていないこと。パーティに人間がいても、レッド以外が戦闘不能や暗闇、石化状態なら変身可能。危機に陥れば陥るほど変身できる状況が生まれやすくなるのだ。また、レッドの正体を唯一知っている、相棒のBJ&Kの前でも変身可能。さらに、メカ同士はネットワークによって情報交換が行われているらしく、ラビットや特殊工作車の前でも変身は可能なようだ。


⬅変身できる状況は絶対に見逃さないように。とくにボス戦ではうまく変身できるかがカギとなるぞ。

➡メカを中心としたパーティを組めば、変身する機会も増える。ヒーロー技を閃くチャンスだ。

Q シュウザーが倒せないんですが

A キグナスを降りて、自由になってすぐに会っていないだろうか？序盤～中盤ではまず勝ち目がないので、まずはしっかりとステータスアップと仲間集めを行おう。各地に散らばった四天王のうち、他の3人を倒せる実力がないとまず無理だ。シュウザー戦は2回戦行われ、2回目はレッド1人で戦わなくてはならない。最初の戦いではレッドのWPは温存し、仲間はWPを使い切る気持ちでかかろう。メンバーはメカ主体がいい。主装備をすべてメカに装備させ、平均HPを上げると同時にレッドが変身できるようにするのだ。変身したら、残りＬＰに気をつけながら、回復役に回ろう。また、中ボスのサイクロプスを倒した時点で、一度街に戻って宿屋で回復しておくのは鉄則。



⬅レッドのファイナルクルセイドはLPを消費するが、メカのHPも回復。

Q キグナスでどうしても4体のボスに挟まれます

A ドアの前に立っているボスは、よく見ると首を左右に振っている。反対方向を向いたときに駆け抜けよう。これで医務室に向かえるので、そこにいる敵を撃破。これで、挟み込まれることはなくなる。

➡敵の首の方向によーく注意して、一気にかけぬけるのだ。

Q ベルヴァに勝てないんですけど

A ベルヴァ戦は2回戦行われるが、最初の戦いは負けてもＯＫ。負ければ王宮の地下を探索でき、2回戦はアルカイザーに変身した状態で戦えるので、最初はわざと負けよう。直接攻撃は確実に反撃を受けるので、遠距離、体術をメインに連携を組み立てていけば何とかなるぞ。

体に宿る妖魔の力は、逃れられぬ血の宿命
アセルス［ASELLUS］

初期ステータス

種族	半妖	性別	女
HP	70	LP	8/8
WP	10/10	JP	8/8
腕力STR	10	[illegible]	13
知力INT	15	集中力WIL	11
霊感PSY	10	丈夫さVIT	12
魅力CHA	11	防御力DEF	3

初期所有の技・術

妖術の資質

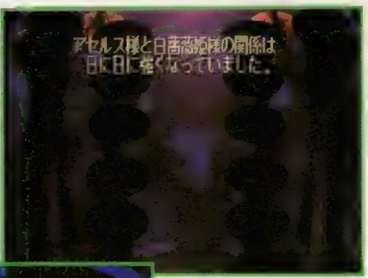
初期装備

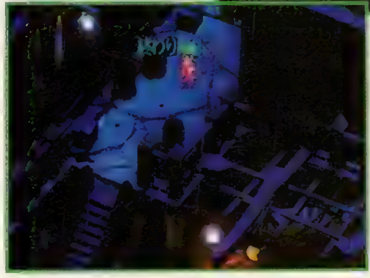
[illegible]	防＋3

アセルス編の見どころ

想像力をかき立て、ディープな物語を堪能しよう！

アセルス編ではシナリオの束縛が非常に少ないので、何をしていいのかわからないという事態に陥る可能性が高い。しかし、一度その幻想的なストーリーを味わえば、エンディングを迎えた後も、もう一度プレイしてみたくなるハズだ。悪夢のような宿命を背負った男装の美少女と、それに付き添う献身的な美女。当てのない逃避行の中、しだいに関係を深めていく２人……。このシチュエーションにグッとくるものがあればＯＫ。あとはセリフの行間を深読みするたくましい想像力さえあれば、底なしにハマることができるだろう。





⬆意味深なセリフが多いが、核心に触れるような表現はない。その辺は、想像力で補完しよう。深読みしすぎてブっ壊れないように。

⬅次々と襲いかかる追っ手。しかし逃げているだけではダメ。最終的には決着をつけなくてはならない。さて、その決着は、どうつける？

逃避行の果てに得るは妖魔の宿命か、人の誇りか

アセルスはこう育てよう!

３つのパターンを紹介!

アセルスの育て方は、アセルス自身の考え方によって３つに分かれる。アセルスがどう考えているかを決めるのは、もちろんプレイヤー自身だ。

①永遠の命などいらない。呪われた血は、浄化する。

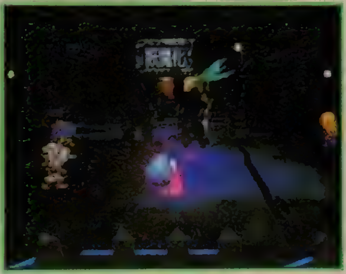
妖魔の武具は入手した端から封印し、剣技一本に絞る。剣技をよく閃いてくれるので、パーティをリードして大活躍してくれる。術は一切使わない。

②妖魔の力も、私の一部。半妖だろうが半人だろうが、私は私が一番好き。

剣技と妖術、両方を扱わせる。妖魔の剣だけ装備させておき、いざとなれば妖魔化も行う。ただし、最小限にとどめること。

③この宿命からは逃れられない。もう、人間としては生きられない。

できるだけ妖魔化して戦う。さらに、妖魔の武具をすべて装備させ、それぞれに敵の能力を憑依させて能力値を上げておこう。



⬆アセルスは、一度妖魔の武具を使用して妖魔化しないと、その特殊能力は使えない。もちろん、何か憑依させてないと意味がないので注意。なお、ボス戦のみ、妖魔化しなくても特殊能力を使える。

⬆アセルスはストーリーの進行に合わせ妖魔の武具（剣、小手、具足）を入手していく。使うかどうかはプレイヤーの自由だ。

STORY

妖魔オルロワージュの血を与えられ、半人半妖という この世で唯一の存在となってしまった少女、アセルス。オルロワージュの支配から逃れるため、白薔薇姫とともに人間界に脱出したアセルスは、当てのない旅の中、しだいに心の成長を遂げていく。それは、人間としてなのか、それとも……。

⬅物語は、ファシナトゥールに住むお針子の少女、ジーナの回想で綴られていく。

仲間キャラ選択マニュアル

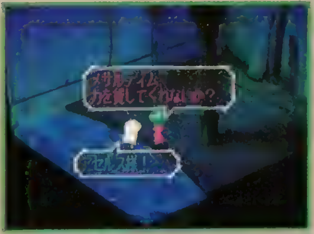
アセルス編で仲間にできるキャラの特徴は、妖魔が多いこと。全仲間キャラのうち、ヌサカーンを除いたほとんどの妖魔を仲間にできる。しかし、白薔薇姫以外は総じて参加が遅いので、仲間になった時点では戦力にならない場合が多い。それを補って余りあるのはメサルティムだけだ。

▶アセルス編で仲間にできるキャラリスト

白薔薇姫	ファシナトゥール	白薔薇姫の部屋に行く
イルドゥン	?(ランダム)	金獅子姫打倒後
メサルティム	オウミ	(注1)
ヒューズ	IRPO	カード収集時IRPOに行く
アニー	クーロン	ルーンを2つ以上集めた状態で話す
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟に入る
フェイオン	タンザー	選択で「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
?	?	?
?	?	?
?	?	?

▶アセルス編ではこんなパーティを組もう

アセルスはシナリオで仲間になるキャラが少ないので、積極的に集めて回らなくてはならない。シュライクについたら、自宅に入る前にルージュ、ゲン、エミリアの3人を仲間に入れよう。これに白薔薇姫を加えたパーティで戦っていくのだ。ある程度シナリオを進めると、オウミで再びメサルティムを仲間にできるようになるのでそうなったら彼女を1stチームに加えよう。メサルティムには陽術の資質を持たせ、術をメインに戦うといい。妖魔の吸収をうまく使えば攻守にわたり活躍してくれる。なお、キャラの入れ替えが激しいアセルス編では、育てたキャラが抜けてしまうことがあるので注意。



↑金獅子姫を倒したあたりで一度オウミに戻ろう。メサルティムが再び仲間になるぞ。

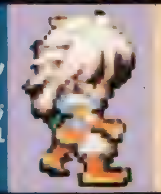
ゲン

←アセルスを妖魔として育てるなら、「幻魔」は彼に装備させよう。

エミリア

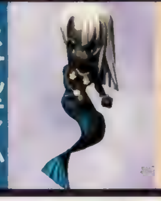
←銃技メインで戦う。早撃ち＋地上掃射で連携のきっかけを作れ！

ルージュ



←魔術をガンガン使っていく。ついでに陽術も覚えさせたい。

メサルティム



←全員回復の生命の雨が超便利。サポート面でとにかく頼りになる。

アセルス編 ステップアップ講座

妖魔の特殊能力"吸収"を活用しよう!

妖魔の武具に敵を憑依させると、そのモンスターが持っている特殊能力を1つ使えるようになる。何が使えるようになるかはランダムだ。何を憑依させているかは、装備技術画面で確認できる。

↑敵を憑依させるには、憑依させたい武具でトドメを刺せばよい。

憑依させるモンスターは、修正値を重視!

妖魔は、妖魔の武具に憑依している敵によってステータスに修正がつく。吸収できる特殊攻撃よりも、修正されるステータスを重視して憑依モンスターを決めよう。オススメは朱雀。魅力以外の全能力値に＋20されるので、3カ所に憑依させればかなり強くなるぞ。

剣	ニードル	0	単体	針を飛ばしてダメージ
剣	ランス	0	単体	突き攻撃
剣	ブラッドスレイ	1	単体	敵のHPを吸収
剣	ブレード	1	単体	斬り攻撃
剣	催眠	2	単体	敵を眠らせる
剣	グレムリン効果	2	単体	メカ系の敵にステータス異常
剣	フラッシュ	2	敵全	敵を暗闇状態にする
剣	マジカルヒール	3	単体	味方のHPを回復
剣	火炎	3	円状	火炎によるダメージ
剣	振動波	4	敵全	羽音によるダメージ
剣	サイネット	4	敵全	敵全体をマヒ
剣	ヒートスマッシュ	5	単体	炎属性の強力な一撃
小手	ぽんぽこ	1	味全	味方全体をパワーアップ
小手	ねこだまし	1	単体	フェイントで敵をスタン
小手	水撃	1	単体	水鉄砲によるダメージ＋プッシュ
小手	デッドリーパウダー	1	円状	ダメージ＋眠り
小手	グレープショット	1	単体	葡萄の種を飛ばして攻撃
小手	ポイゾナスブロウ	2	単体	毒のパンチで攻撃
小手	スポイル	2	単体	敵の能力値を低下させる

	名称	WP	範囲	
小手	冷気	4	円状	冷気によるダメージ
小手	スプレッドブラスター	4	単体	腕から光を放ち攻撃
小手	ヘルウイング	4	単体	風を巻き起こし攻撃
小手	触手	4	単体	複数回のダメージ
小手	アイススマッシュ	5	単体	冷気属性の一撃
小手	クリスタライザ	7	扇状	石化ガスで石化
具足	足払い	0	円状	円状の敵にスタン
具足	パワーキック	1	単体	強烈なキック攻撃
具足	アシスト	2	単体	味方の能力値をアップ
具足	サンダーボール	2	単体	電気の球をぶつけて攻撃
具足	ミステリータップ	3	敵全	敵全体を混乱
具足	流砂	3	円状	自分中心に砂を流して攻撃
具足	ブレードネット	3	単体	敵にダメージ＋マヒ
具足	土蜘蛛	4	帯状	帯状の敵に衝撃波をぶつける
具足	窒息攻撃	5	単体	窒息させ即死。アンデッドには無効
具足	地響き	5	敵全	地上にいる敵にダメージ
具足	落雷	5	単体	上空から雷を落とす
具足	暗殺	7	単体	敵を即死させる
具足	タイタスウェイブ	7	帯状	振動波でダメージ

(注1) イベントで仲間になり、のちに離脱。金獅子打倒後、再びオウミに行けば再度仲間に。

アセルス編攻略ルート

Ⓐファシナトゥール ➡P.58
●仲間：白薔薇姫、イルドゥン　オウミに行く時点で離脱
Ⓑオウミ ➡P.60
●仲間：メサルティム
Ⓒシュライク ➡P.36
VS 炎の従騎士
Ⓓ???
VS 水の従騎士
Ⓔ???
VS 森の従騎士
Ⓕ???
VS 金獅子姫
Ⓖ???
●仲間：イルドゥン
Ⓗ???
VS セアト

ルート解説

アセルス編はシュライクに着いた時点でフリーとなる。炎の従騎士以降のイベントは、いつどこで発生するかわからないので、仲間を集めるならアセルスの家に立ち寄る前しかない。オススメは、ドゥヴァンに行って秘術の資質を得るのに必要なカードをもらうこと。もらったらクーロンに行ってゲンの噂を聞き、そこからスクラップに飛ぶ。ゲンやリュートを仲間にしたら、次にルミナスやバカラに向かいルージュやエミリアを仲間にする。カード集めのイベント自体はステータスアップを兼ねて行うように。

リージョンを巡ってイベントを楽しもう

Ⓐファシナトゥール

●城からの脱出法

脱出するための最短ルートは右のチャートの通りだ。しかし、城の中は情報の宝庫なので、じっくりと歩き回ろう。城では、白薔薇姫とイルドゥンのほか、セアト、ラスタバン、ゾズマといった妖魔に会うことができる。彼らに関する情報やキャラ同士の関係は、しっかりとチェックしておこう。

●ゴサルスから幻魔を買おう

白薔薇姫とアセルスの２人の状態でゴサルスの店に行くと、ＬＰと引き替えにアイテムを売ってくれるようになる。ここでは、ＬＰ３を支払って幻魔を購入しておこう。幻魔は最後まで役に立つ武器なので、ここで買っておけばあとの冒険が非常にラクになるのだ。しかし、これでアセルスのＬＰは５になってしまうので、他のアイテムは我慢しよう。

最短ルート

❶ワープゾーンを使って花園へ行って、そこでセアトに刺される（血の色が紫であることを確認）。
❷謁見室でオルロワージュと会見する。
❸根っこの町で服を着替える。
❹白薔薇姫の部屋で白薔薇姫を仲間にする。
❺一度自室に戻り、１人になる。
❻１人で根っこの町へ行き、ジーナと会話する。
❼城に戻り、セアトと会話する。
❽１人で酒場に行き、旅の男と会話する。
❾再度白薔薇姫を仲間にする。
❿白薔薇姫と２人で旅の男との待ち合わせ場所へ。
⓫城の最深部のダンジョンを抜けて出口へ向かう。

●零姫の情報は必ずチェック

セアトと白薔薇姫との３人で零姫の部屋を訪れたあと、白薔薇姫と２人だけで再度訪れると、零姫に関する詳しい情報を聞くことができる。これだけは、絶対に忘れずに聞いておくこと。

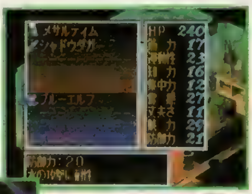
●お金を貯めて妖術を買おう！

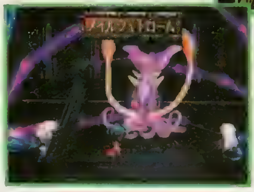
幻魔を買ってしまえば戦闘はかなりラクになるので、白薔薇姫と２人で山頂を歩き回りステータスアップしよう。アセルスに妖術を使わせたいなら、ここでお金を貯めて１つでも妖術を買っておこう。

Ⓑオウミ

●メサルティムを自由にしてあげよう

オウミについたら、領主の館でメサルティムを仲間にする。すると館に閉じこめられるので、地下室から湖に脱出することになる。地下室はそんなに広くないが、中ボスのデビルテンタクラーがやっかい。メサルティムの装備しているブルーエルフをアセルスに装備させて挑もう。館にはアイテムが数多く落ちているので、すべてゲットしておこう。





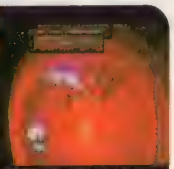
⬆メサルティムは、水属性の攻撃を無効にできるブルーエルフを持っている。アセルスに装備させよう。
⬅デビルテンタクラー戦は水属性のメイルシュトロームに注意。なお、倒してもマップを切り替えると復活する。

Ⓒ〜Ⓔシュライク〜???

●従騎士との戦いは、どこで起こるかわからない

シュライクについたら、アセルスの自宅で最初の従騎士との戦いになる。しかし、この時点ですでに行動の制限はなくなっているので、すぐに自宅に寄らずに仲間集めに走ろう。しばらくステータスアップしておくのもいい。水の従騎士以降は、いつ、どこでイベントが発生するかわからないのだ。

BOSS 炎の従騎士



ＨＰ	攻撃力	ＣＲ
2500	29	100

特徴　炎属性の攻撃やブレードなど剣を使った攻撃をしてくる。全体攻撃のヒートウェイブに注意。

攻略法　ゴサルスの店で幻魔を買ってあれば苦労はしない。さらに戦う前に仲間を集めておけば楽勝。

BOSS 水の従騎士

ＨＰ	攻撃力	ＣＲ
3500	27	100

特徴　水撃など水属性の攻撃を多用してくる。盾を装備しており、単体の直接攻撃はガードされる場合が多い。

攻略法　仲間が揃っていればとくに強い相手ではないので、正攻法で攻めよう。連携をキメればさらに万全。

BOSS 森の従騎士

ＨＰ	攻撃力	ＣＲ
5000	30	100

特徴　全体攻撃を多用する強敵。直接攻撃をするとカウンターフィアーで混乱させられてしまう。

攻略法　混乱を避けるために術、銃技など、遠距離からの攻撃を中心に連携を決めていこう。

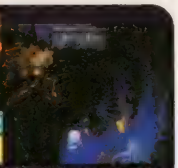
※上の従騎士のデータは最弱時のものです。自分のキャラの強さに応じて、従騎士も強くなる場合があります。

Ⓕ???

●最強の姫、金獅子姫が襲いかかる！

従騎士を３人倒すと、次なる刺客金獅子姫が襲いかかってくる。彼女もオルロワージュの寵姫の１人で、白薔薇姫やアセルスから見れば姉姫にあたる。そんな金獅子姫との戦いもまた、どこで起こるかはわからない。出会うまでに、生命科学研究所などでしっかりステータスアップをしておこう。なお倒すと攻撃力75の金獅子の剣を入手できる。

BOSS 金獅子姫



ＨＰ	攻撃力	ＣＲ
?	?	?

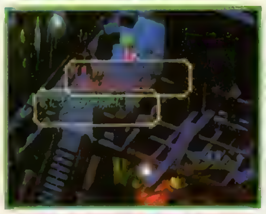
特徴　強力な剣技を使ってくるうえ、盾を持っているためこちらの攻撃を高確率でガードしてしまう。

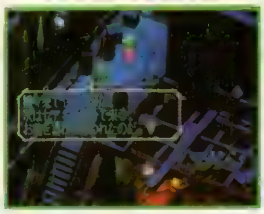
攻略法　時間をかけるほど攻撃が激しくなるので、強力な攻撃の連携で一気に攻めよう。速攻勝負だ。

Ⓖ???

●ファシナトゥールからの助っ人が登場！

アセルスが逃避行を続けている間、ファシナトゥールでちょっとした事件があった。セアトがラスタバンを吸収してしまったのだ。妖魔は他の妖魔を倒し吸収することで強くなる。ラスタバンを吸収して強力になったセアトは、アセルスたちを襲ってくる。そのことを知ったイルドゥンは、アセルスたちに助太刀するために、パーティに合流してくれる。





⬅久しぶりの再会。例によってどこで会えるかはわからない。⬅次はセアト自ら襲ってくる。気を引き締めてかかろう。

Ⓗ???

●強力になったセアトを倒せ！

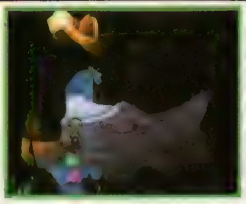
イルドゥンをパーティに加えた一行は、ついにセアトと一戦を交えることになる。激しい戦いの末、セアトを打ち倒したアセルスは、彼を吸収してしまう。そして、自分に妖魔の力が眠っていることを再確認してしまうのだ。もともとラスタバンの最後の頼みを聞く形でアセルスに協力したイルドゥンも、アセルスの力に興味を覚えたのか、今後も一緒に行動してくれる。そして、セアトを失ったオルロワージュは、ついに自ら手を下す決意を固める……。

BOSS セアト

[illegible]	[illegible]	[illegible]
?	?	?

特徴 宙に浮かびながら、[illegible]などの攻撃をしてくる。幻夢の一撃、ファッシネイションなどの妖術も使ってくる。

攻略法 一撃で4～500のダメージを与えてくる。妖術のファッシネイションに気をつけながら残りHPに注意して戦おう。



⬅アセルスたちの目前に立ちはだかるセアト。強力になった彼を打ち破れ。

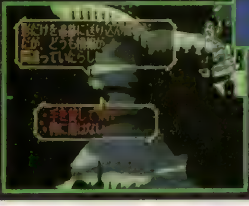
●この後の展開は？

ここまでくればクライマックスは近い。オルロワージュとの決着をつける日も刻一刻と迫っている。もう一度ファシナトゥールに戻る日はくるのか？ そしてその先に待っているものは、妖魔への羽化か、人間への回帰か？ 物語はますます盛り上がる。

●この後も、どこで起こるかわからないイベントが続く。

妖魔だけのパーティを組むには？

アセルス編での特徴は、先にも紹介した通り仲間に妖魔キャラが多いこと。とはいえ、セアトを倒した時点での妖魔は白薔薇姫、イルドゥン、メサルティムの3人だけだ。今後増えていくかもしれないが、この時点で全員妖魔のパーティを組みたいのなら、オーンブルで陰術の資質を取り、サイレンスを仲間にしよう。



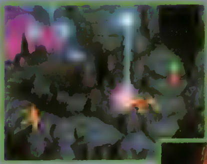
⬆全員妖魔というのはザコ戦では強いが、攻撃力に欠けるのでボス戦がかなりつらい。

⬅先に陽術の資質を得ていた場合、サイレンスを仲間にすることはできないので注意。

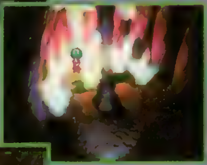
アセルス編での疑問に何でも答える Q&A

Q ファシナトゥールでの効率のよいステータスアップは？

A 練習場での戦いはアセルス1人なので、やはりイルドゥンの目を盗んで白薔薇姫と2人で山に登るほうがいいだろう。山の途中にはJP、WPなどを完全回復してくれるポイントがあるので、そこを拠点にするのだ。なお、妖魔の武具で吸収するとCRが手に入らないので、白薔薇姫は妖術を使わせること。



白薔薇姫と2人で山へ



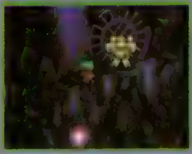
⬆➡白薔薇姫と2人なら山に登ることができる。写真右が回復ポイントだ。回復すると音が鳴るぞ。

お金を貯めて妖術を買おう

⬅アセルスに妖術を使わせたいならここでCRを貯めよう。

Q 山にいる巨人はどうやって倒すの？

A 山の途中に立っている巨人は、最初の段階では倒すことはできないのだ。取りあえず今は無視して放っておこう。ただし、再度訪れたときのため、その存在だけはしっかり覚えておこう。



⬆最初の段階では絶対に勝てないぞ。

Q 宝物庫の宝物って持ち出せないの？

A 針の城の宝物庫に眠っている月下美人（攻撃力69）などの強力なアイテムは、最初の段階では持ち出すことは不可能。強い妖力を持っているためか、現時点でのアセルスでは扱いきれないのだ。残念だけど、ここは無視するしかない。ただし、山にいる巨人と同様、その存在だけは忘れずに記憶に留めておこう[illegible]必ずファシナトゥールの針の城に戻るときがくるはずだから…。

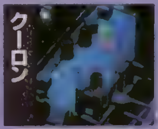
⬆部屋から出るときにすべて捨てなくてはならない。

Q イベントがなかなか起こらないんですけど

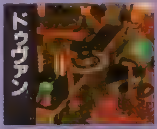
A 追っ手などのイベントは、複数の発生ポイントが決められていて、そこを通ったときに一定の確率で発生する。ただし、イベントの順番や内容は変わらない。なお、発生する確率は、戦闘回数によって上がっていくので注意しよう。

イベント発生の主なポイント

クーロン



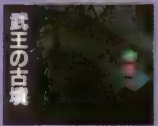
ドゥヴァン



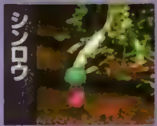
済王の古墳

ルミナス

武王の古墳



シンロウ



失われた記憶の底に眠る本当の使命とは?
T260G……[T260G]

T260G編の見どころ
次々と明かされるT260Gの謎とはいったい何か?

⬆墜落する船に乗っている艦長と呼ばれる人物の正体とその目的とは何なのだろう?

冒頭から謎に包まれたＴ２６０Ｇ編。最大の謎はＴ２６０Ｇに与えられた任務。ボロでタイムの手によって再起動したＴ２６０Ｇは、コアに記憶されたＡ級優先任務の情報収集を遂行するため旅を始める。数々のリージョンを巡ることで次々と解き明かされるＴ２６０Ｇの謎に注目しよう。

T260Gが開発された目的とは?

⬆もう１つの任務は最優先任務に耐えられる強いボディを手に入れることだ。

⬅端末からの情報に従いさまざまなリージョンを訪れる。

ボロを旅立ったＴ２６０Ｇはさまざまなリージョンを訪れ、数多くの人々の協力を得ることによって次々と有力な手掛かりをつかむ。その内容とは、Ｔ２６０ＧがＲＢ３型というものを破壊するために開発されたメカの最新作という事実だった…。自らの使命を知ったとき本当の戦いが始まる…。

T260Gはこう育てよう!

メカはヒューマンや妖魔と異なり、戦闘によってパラメータが上昇することはない。メカのパラメータをアップさせるには、パーツや武器、防具などを装備させるか、イベントをこなすかの２つの方法しかないのだ。クレジットを貯めて強い武器や防具を買い、パラメータをできるだけ上昇させよう。イベントも一つ一つ確実にこなしていくこと。また、メカの特殊攻撃はメカ系の敵からプログラムを入手して覚えることになる。もしプログラムの入手に失敗した場合でも、エネルギーを充電してＷＰを回復できるので、メカとの戦闘は積極的に行おう。

プログラムを入手して メモリに組み込もう

メカは、ほかの種族と比べてＨＰの回復方法が少ない。インスタントキットは手軽だが効果は高くないので、序盤はたくさん用意しておくように。また、ＨＰを毎ターン回復できるプログラムの「自己修復」はかなり便利。早目に入手しておきたいところだ。

⬅メカ系の敵と積極的に戦ってプログラムを入手すれば、戦闘が楽になるぞ。

初期ステータス

型式	タイプ1	性別	無性
HP	125	LP	15/15
WP	50/50	JP	0/0
[illegible]	5+11	[illegible]	5+6
[illegible]	5	[illegible]	5+5
[illegible]	5	[illegible]	5
[illegible]	5+1	[illegible]	10

初期所有の技・術

なし

初期装備

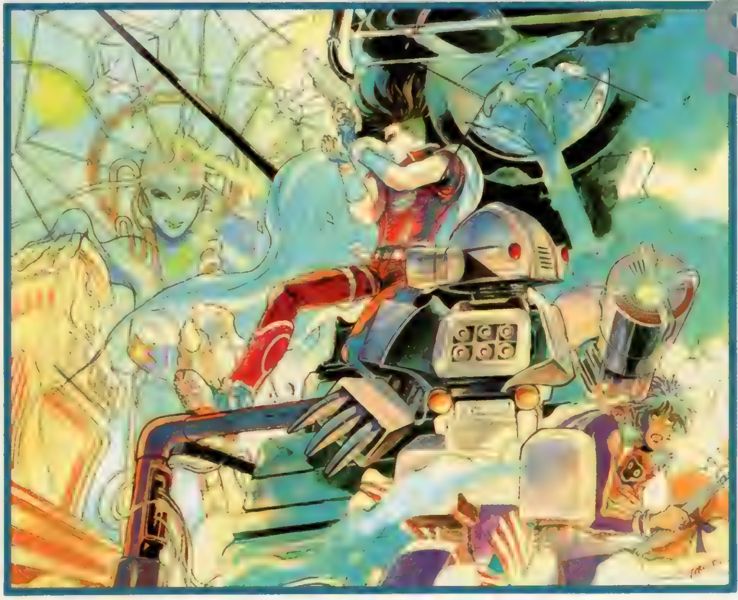
[illegible]	ＨＰ+20 筋+5など
[illegible]	ＨＰ+5 魅+1
[illegible]	筋+5 運動+3
[illegible]	筋+5 運動+3
[illegible]	防+10

●強さのポイントは装備

⬅メモリの数は最初３つだが序々に増えていく。

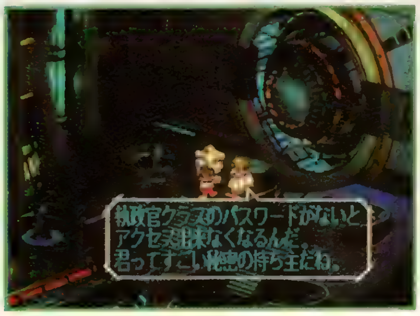
⬅入手したプログラムは忘れずに装備すること。

失われた記憶と使命を求めて旅をする戦闘メカ



STORY

鉄クズのリージョン・ボロのクレーターに落ちていたものは、Ｔ２６０Ｇのコアとなる部品だった。タイムたちの手によって再起動したＴ２６０Ｇは、失った記憶と任務を思い出すために旅立つ決意をする。タイムとローズに別れを告げ、リージョンシップに乗り込むＴ２６０Ｇの旅の行方は……。



⬅任務を遂行するために必要な情報を求めて旅を続けるＴ２６０Ｇの最終目的は……。

仲間キャラ選択マニュアル

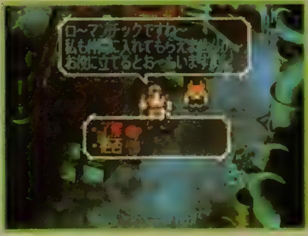
今回紹介したＴ２６０Ｇ編のチャートで仲間になるキャラクターは、ゲンやメイレンたち全員で15人。それ以外のルージュやルーファスなどのキャラクターは仲間にはならない。Ｔ２６０Ｇ編の特徴としては、このシナリオでしか仲間にできないキャラもいるものの妖魔が１人も仲間にならないので、ほかの主人公たちより仲間にできるキャラクターの数が少ないこと。序盤から積極的に仲間を集めたほうがいいぞ。

▶T260G編で仲間にできるキャラリスト

ゲン	ボロ	イベントで仲間になる
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
クーン	スクラップ	メイレンと一緒に仲間になる
リュート	スクラップ	(注１)
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	話しかけて「役に立って…」を選択
ナカジマ零式	シュライク(中島製作所)	社長に話しかけて「了解」を選択
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕われているコットンを助ける
メカレオナルド	マンハッタン	イベントで仲間になる
pzkwV	クーロン	メカレオナルドを仲間にして話す
アニー	クーロン	ルーン収集時に話しかける
ヒューズ	IRPO	カード収集時にＩＲＰＯに行く
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
フェイオン	タンザー	話しかけて「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する

▶T260G編ではこんなパーティを組もう

Ｔ２６０Ｇ編ではメカレオナルド、特殊工作車、ナカジマ零式、ｐｚｋｗＶの４体のメカとメカだけのパーティを組もう。メカのパーティのメリットは毒やマヒなどの効果を受けないので、ステータス異常を回復する必要がないこと。さらにＴ２６０Ｇ編ではメカ系の敵が多く出現するので、エネルギーを回復しながら進むことができるぞ。逆に銃やミサイルなどの残弾がなくなったときに攻撃の手段がなくなるので、１体に剣などの直接攻撃系の武器を装備させておくとよい。後はメモリボードを装備してメモリを増やし、「自己修復」などの便利なプログラムを入手すれば今後の展開を楽にこなせるハズ。


⬆特殊工作車以外はＴ２６０Ｇ編でしか仲間にならないキャラなので必ず仲間にしよう。

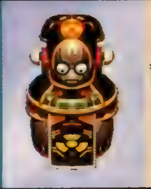
特殊工作車

⬅最初から範囲射撃や修理装置などの便利な特殊能力を持っている。

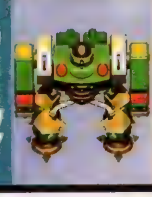
ナカジマ零式

⬅高速機動型のボディなので運動性を重視したセッティングがよい。

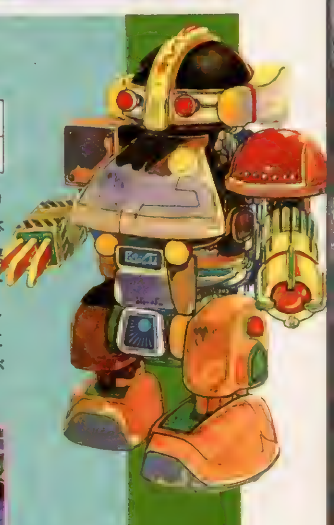
メカレオナルド


⬅最初から修理装置を使えるので、回復要員として育てよう。

ｐｚｋｗＶ


⬅パワータイプのメカなので筋力が上昇する武器などを装備しよう。

T260G編 ステップアップ講座
T260G編だからできる あんなことやこんなこと

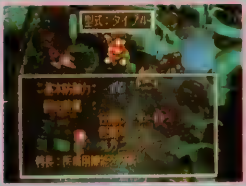


メカは、毒などの追加効果を受けないので、装備させる防具は純粋に防御力の高い全身防具のパワードスーツなどがよい。武器は重火器系がオススメ。値段は高いがパラメータがかなり上昇するので、お金を稼いで買ってあげよう。またメカ系の敵は重火器や強力な防具を落とすぞ。

⬆拾ったお金や敵を倒して獲得したお金でＴ２６０Ｇの装備を整えよう。

ボディタイプは７種類から自由に選べる

シュライクのイベントをこなすと中島製作所で、ボディタイプを変えることができる。この時点で選べるボディは全部で７種類。それぞれが特殊攻撃や加速装置などの特徴をもっているので、パーティのバランスをよく考えて選んでみよう。


⬅ボディタイプは何回でも変えることができるぞ。

お手軽に術の資質をゲットしよう！

まず、ルミナスに行って陽術、または陰術の資質を取りに行こう。すると、術を覚えられないＴ２６０Ｇに代わって仲間が術の資質を会得してくる。自分は何もしなくていいのだ。

⬅ヒューマンの仲間をたくさん連れて行くとお得。

メカ５体による華麗な連携攻撃を決めよう

Ｔ２６０Ｇ編で仲間になるナカジマ零式や特殊工作車などの４体のメカとパーティを組んで、連携攻撃を決めてみよう。ほかのシナリオでは見ることのできない珍しい連携攻撃を発見できるぞ。特にプログラムを使った５連携攻撃が決まったときは気分爽快！

⬅Ｔ２６０Ｇ編でしか味わえない連携攻撃の醍醐味。

⬅メカのプログラムを使った連携攻撃を狙ってみよう。

(注１)酒場で話しかけた後、カバレロファクトリーで仲間になる。

T260G編攻略ルート

- Ⓐボロの街 ➡P.64
- Ⓑボロ(闘機場)
- Ⓒボロの街
- Ⓓボロ(闘機場)
  - ●仲間：ゲン
- Ⓔボロ(クレーター)
- Ⓕスクラップ ➡P.45
  - ●仲間：メイレン、クーン
- Ⓖスクラップ(カバレロファクトリー)
  - ●仲間：リュート
- Ⓗクーロン ➡P.42
  - ●仲間：アニー、pzkwV
  - Ⓘシュライク ➡P.36
    - ●仲間：特殊工作車、ナカジマ零式 済王、コットン
  - Ⓙシンロウ(古代のシップ) ➡P.41
  - Ⓚマンハッタン ➡P.46
- Ⓛシュライク(中島製作所) ➡P.37
- Ⓜマンハッタン(セントラルゲート)
  - ●仲間：メカレオナルド
- Ⓝタルタロス ➡P.52
- ⓄHQ

ルート解説

クーロンまでのルートは特に問題なく進むことができるハズ。シュライクでのイベントをこなしたら、ついでに済王やコットンなどのキャラを仲間にすれば手間がはぶける。また、仲間を集めると同時に術を集めてみてもいいぞ。T260G編は仲間になるキャラが少ないので、早いうちから仲間を集めよう。

⬆T260G編でも、仲間のために術の資質を集めることが可能だ。

オープニング～タルタロスまでを徹底攻略!

Ⓐボロ

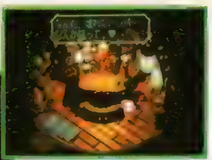
⬅シップの発着場に行くと主任務と補助任務の確認ができるぞ

●タイム隊長とローズ総指揮官の指示に従おう

ボロの街では最初に、ローズ総指揮官から「がらくたを集めよ」との命令が下されるので、がらくたを集めるために闘機場へ行こう。

Ⓑ～Ⓒ闘機場～ボロの街

⬇闘機場で暴れだすカバレロの手下は手強いので、準備を万全にして戦うこと。



⬆壊れた銃などを入手したらタコおじさんに修理してもらおう。

●闘機場で3回連続勝ち抜こう

がらくたを集めるため闘機場に行くと、ゲンの提案で試合に参加することになる。勝ち抜くとカバレロの手下が暴れ出すので撃破。その後、ボロの街へ帰ることになる。

Ⓓ闘機場

⬅闘機場の一件を逆恨みしたカバレロの手下がタイムを誘拐した。

●ワカツの剣豪ゲンを仲間に加えよう

まず、酒場に入ってゲンと話しているとタイムが誘拐されたことがわかる。するとゲンがタイムを救出するため仲間となって協力してくれる。

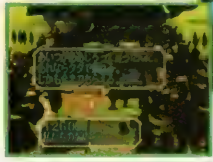
Ⓔクレーター

⬅ゲンは最初に剣を装備していないので、体術で戦うことになるぞ。

●今回の任務は拉致されたタイムの救出！

誘拐されたタイムを救出するため、ゲンと一緒にクレーターへと急ぐ。無事タイムを助けたＴ２６０Ｇは本来の任務を遂行するため旅に出る。

Ⓕ～Ⓖスクラップ～カバレロファクトリー

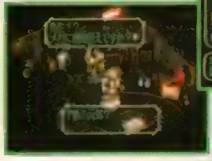


⬅⬆酒場でメイレン、クーンを仲間に。カバレロファクトリーではリュートを仲間にできる。

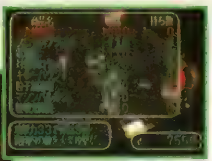
●スクラップを支配するカバレロを退治せよ！

スクラップに着いたＴ２６０Ｇは、次の目的地クーロン行きの切符を入手するためカバレロファクトリーに行く。仲間を集めたＴ２６０Ｇは、見事カバレロ退治に成功。

Ⓗクーロン



⬇クーロンの裏通りの店にいるｐｚｋｗＶはメカレオナルドがいれば仲間になる。

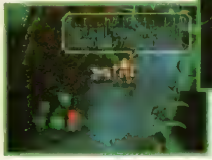


⬆裏通りの店には重火器系の武器が売っているので、ここで装備を整えよう。

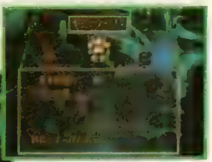
●端末から情報を入手しよう

クーロンには情報端末の設置されている部屋がある。これをチェックするとシュライクの中島製作所、マンハッタンのレオナルド、シンロウ遺跡に関する情報を聞ける。

Ⓘシュライク



⬇中島製作所では特殊工作車とナカジマ零式の２体のメカを仲間にできるぞ。



⬆イベントをこなすと中島製作所でボディタイプを変更できるようになるぞ。

●済王の古墳でマウスを探そう

中島製作所を訪れたＴ２６０Ｇは、中島社長に頼まれて済王の古墳へマウスを捜しに行くことになってしまう。無事マウスを持って帰ると中島社長が協力を約束してくれるぞ。

Ⓙシンロウ(古代のシップ)

⬇シップの中には、モンスターがうろついているので注意しながら奥に進もう。

⬆この遺跡では強力な武器や防具、貴重なアイテムを手に入れることができる。

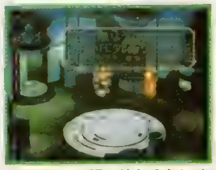
●遺跡に埋もれた情報を探そう

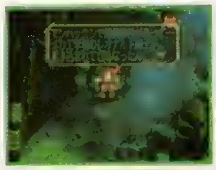
クーロンでの情報に従ってシンロウの遺跡に行くと、遺跡は古代のシップだった。シップの奥に進んで端末をチェックするとＲＢ３型とＨＱについての情報を入手できるぞ。

K～L マンハッタン～シュライク

●メカ工学者レオナルドに会いに行こう

メカ工学者のレオナルドにＴ２６０Ｇのボディを調べてもらうため、マンハッタンに行くことになる。ショッピングモールでレオナルドに会うと、セントラルゲートに案内される。ボディを調べてもらい、能力をアップさせてもらおう。続いてシュライクの中島製作所に行くと、社員たちから、レオナルドが爆発事故に巻き込まれ死亡したという話を聞く。どうやら反トリニティのテロに巻き込まれらしいので、急いでマンハッタンに戻ろう。


★ボディを調べ終わるとレオナルドが話しかける。


★レオナルドが爆発事故に巻き込まれ死亡したらしいが…。

M マンハッタン

●メカレオナルドを仲間に加えよう

セントラルゲートに着くとレオナルドは、メカとしてT260Gの前に現れるぞ。

★人格マトリックスをメカに移しておいたそうだ。

N タルタロス

●HQの謎を解明せよ

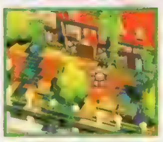
レオナルドの話では、タルタロスの中枢部でT260Gに関する情報を得られるらしい。

★HQとは、リージョンシップの航行データだった。

O HQ

●RB３型の正体とその目的とは……

HQでは、T260Gが開発された理由とRB3型の正体がついに明かされるのだろうか。


★T260Gは真実を求めついにHQにやってきた。

●この後の展開は？ HQの内部ではさまざまな真実が解明される。Ｔ２６０Ｇ編もエンディングまであとわずかだ。

メカのプログラムについて

T260Gなどのメカは、ヒューマンなどの種族と異なり技を閃くことはない。メカ系の敵からプログラムを入手し、それを組み込むことによって初めて特殊攻撃を使えるようになるのだ。

名称	WP	解説
エネルギー補給	0	戦闘中にメカのWPを回復
カウンターEMC	0	敵のEMCを無効にする
射撃マスタリー	0	銃などの攻撃力がアップする
剣闘マスタリー	0	剣などの攻撃力がアップする
マクスウェルシステム	0	戦闘中にWPが自動的に回復する
自己修復	0	戦闘中にHPが自動的に回復する
ヘッジホグシステム	0	敵の攻撃を回避してミサイルで迎撃
レーザー回避	0	レーザー兵器を100%回避できる
ロケット弾回避	0	ロケット弾を100%回避できる
バルカン回避	0	バルカンなどの実弾兵器を100%回避できる
猛虎プログラム	0	?
龍神プログラム	0	?
ウィルス	0	裏メモリーボードを装備していると、ジャマーと論理爆弾が使える

名称	WP	解説
ジャマー	1	敵のメカすべてをスタンさせる
催眠フラッシュ	2	敵全体を眠りに誘う
集中射撃	3	機関砲を装備していると使用可能
範囲射撃	3	機関砲を装備していると使用可能
論理爆弾	4	メカの頭脳を狂わせる
無伴奏ソナタ	4	敵全体への音波攻撃
ハンマークラッシュ	4	ハンマーを振りかざしながら体当たりをする
神威クラッシュ	4	捨て身の体当たりで敵に大ダメージを与える
多段斬り	5	剣を装備していると使用可能
マグニファイ	15	威力は倍増するが、使用した兵器が故障する
全弾発射	24	装備している実弾兵器のすべての弾丸を発射する

T260G編での疑問に何でも答える Q&A

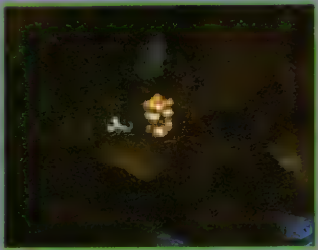
Q 古代シップに行っても何も起こりません

A T260G編では端末から情報を得ることでストーリーが進んでいくことが多く、その端末もわかりにくい場所に設置されているものが多い。クーロンでは、ニワトリのいる場所の奥に入ることができて、さらにその奥の部屋に端末が設置されているのだ。ほかにもシンロウの遺跡(古代のシップ)にある端末もわかりにくい場所にあるぞ。まず、古代のシップの中にエネルギー放射を関知してT260Gが反応するマップがある。そこの中央左側の壁を調べてみると奥の部屋に入ることができて、端末が設置されているのだ。T260G編は、このような場所が多いのでこまめにチェックすることが重要。

★左の写真を参考にして端末を探してもらいたい。

Q 済王の古墳でマウスが見つからないのですが

A 済王の古墳では、何のヒントもないうえにマップが暗いのでマウスを見つけるのが難しい。まず、古墳に入って、祭壇を抜けると広めの部屋がある。その部屋には落とし穴があるので、思い切って落ちてみよう。暗くて確認しにくいが、その部屋の端から上の方に進むとマウスがいるぞ。


★落とし穴から落ちて下の部屋に行くのがもっとも楽で確実な方法だ。

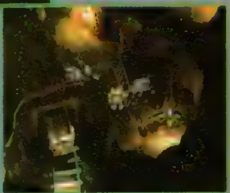
Q マンハッタンにいるレオナルドに話しかけるには

A クーロンの発着所の奥にある端末で得られる情報と、クーロン表通りのニワトリの近くにいる男からの情報の両方を聞かないとマンハッタンにいるレオナルドとは話すことはできないのだ。まずは、クーロンに行って情報を集め、それからマンハッタンで話しかけてみよう。

Q タルタロスにある5つの配電盤の場所は？

A 中央情報室に行くには、５つの配電盤をカットオフしなければならない。また、その配電盤が設置されている５つのうち３つのマップがまったく同じ地形なので、勘違いしやすいのだ。そのほかにも見落としがちなのが、ハシゴを下りないとオフにできない配電盤。植物系の敵が２体とメカ系の敵が１体いるマップを目印にしてハシゴを探して見よう。また、一度カットオフした配電盤は赤色になるので、青色の配電盤を目印に探してみるといいぞ。

★地形が同じだからといって無視せずにちゃんと色を確認すること。


➡ハシゴを見つければ、ほかの配電盤の場所は、簡単にわかるハズだ。

モンスター固有の多彩な攻撃を手軽に楽しめる

クーン ………[COON]

初期ステータス

種族	モンスター	性別	無性
HP	72	LP	10/10
WP	16/16	JP	12/12
腕力STR	8	運動性QUI	8
知力INT	8	集中力WIL	8
[illegible]PSY	8	丈夫さVIT	8
魅力CHA	8	防御力DEF	8

初期所有の技・術

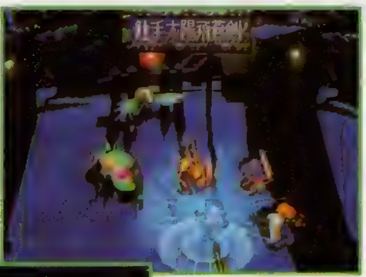
しっぽ
尾撃
毛繕い

初期装備

なし

クーン編の見どころ　モンスター吸収による姿の変化と攻撃の修得

クーン編のポイントは、なんといってもモンスターゆえの特殊な成長方法。どんなに戦いを重ねても、それだけではまったく成長しない点はメカと同じだが、倒した敵を吸収して姿を変え、成長していく、というのはモンスターだけの特権だ。これにより、突然思いがけない強いモンスターに変身することなどもあるのだ。また、簡単に新たな攻撃を修得できるというのもモンスターの大きな魅力。故郷を救うための指輪集めというストーリーもさることながら、1つ1つの戦闘が楽しめることこそが、クーン編の最大の魅力だろう。



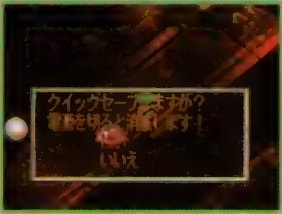
⬆もちろんモンスターの攻撃も連携にバッチリ組み込める。人間や妖魔たちとは一風変わった連携攻撃が楽しめるのだ。

⬅敵モンスターを吸収するたびに、WPが全回復するのもうれしい。モンスターはWPの減少を気にせず、派手な戦闘を楽しむことができるのだ。

クーンはこう育てよう！

クーン編では、倒した敵を吸収することで突然変異的に成長（場合によっては退化）していくので、ほかのキャラのような育成方針は意味を持たない。クーンを育てる際に注意したいのは、クイックセーブとクイックロードを多用する、ということだ。敵を吸収してもいい攻撃を覚えず、さらに弱いモンスターになってしまったときなどは、ロードし直したほうがいい場合が多い。ただし、何度も同じモンスターに変化していると、基本パラメータが徐々にではあるが底上げされていくので、極端に弱いモンスターになってしまったとき以外は、妥協してしまってもいいだろう。

⬆序盤で強力なモンスターになった場合、その後はあえてしばらく敵を吸収しないでおくという選択もある。



⬆戦う前には、極力クイックセーブをしておこう。これならば、安心して倒した敵を吸収できる。

⬆もし敵を吸収して極端に弱いキャラになってしまった場合は、クイックロードしてやり直せばいいのだ。

滅びゆく故郷を救うため 少年は今（脳天気に）旅立つ

STORY

徐々に、だが着実に崩壊への道を歩み続けるリージョン・マーグメル。このままではリージョンの壊滅する日も近いと察したマーグメルの長老は、1人の少年に命運をゆだねる。すべて集めれば願いが叶うという指輪を求め、少年は故郷を旅立つ……。無邪気に、そしてお気楽に。

⬅クーンを始めとするマーグメルの住人（？）は、非常にノンキ。危機感なんかこれっぽっちもない。

仲間キャラ選択マニュアル

クーン編では、イベントの進行上で自動的に仲間になるキャラが非常に多い。基本的にそのような経緯で仲間になるキャラには強いキャラが多いので、パーティ編成時に戦力不足で悩むことはまずないと言っていい。よほど無理なチームを組まない限り、戦闘で苦労することは少ないだろう。

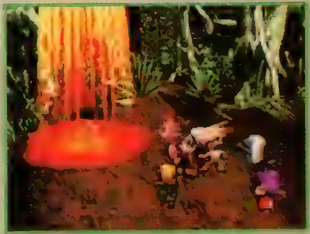
⬅戦闘では、クーン自身が足を引っ張らないように。

▶クーン編で仲間にできるキャラリスト

メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
T260G	スクラップ	酒場で話しかける
ゲン	スクラップ	酒場で話しかける
フェイオン	タンザー	話しかけて「協力する」を選択
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
ヌサカーン	クーロン	イベント時、自動的に仲間になる
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
済王	シュライク(済王の古墳)	会えば仲間にできる
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	T260Gを仲間にして話す
メサルティム	オウミ	領主の館の地下水路で仲間になる
アニー	クーロン	指輪を集めて話しかける
ヒューズ	IRPO	カード収集時ＩＲＰＯに行く
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟に入る

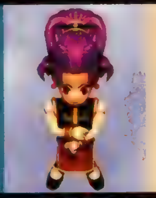
▶クーン編ではこんなパーティを組もう

クーン編では、チーム内の全キャラが別の系統の武器（ひいては技、術）を使えるようにしておきたい。銃使いにメイレン、体術使いにフェイオン、剣使いにゲン、術使いにメサルティム、そしてモンスターの攻撃ということでクーンというようなチームを組むといいだろう。こうしておけば、連携も出やすくなるぞ。また、クーン編では仲間がイベントで強制的にチームから抜けてしまうケースもあるので、そんな場合に備えて、万能型の妖魔のヌサカーンか攻撃力を重視して剣技使いのゲンを育てておくことをオススメする。サポート要員として、ガチガチに装備を固めたＴ２６０Ｇでもいいだろう。



⬆これで、非常にバランスのとれたチームができあがるぞ。

メイレン



⬅銃をメインに、サポート目的で術を少々かじっておくとイイ。

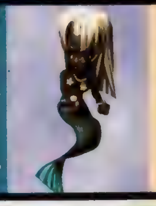
フェイオン

⬅体術一本やりで育てる。技の覚えもいいので立派に働いてくれる。

ゲン

⬅ゲンには剣を2本持たせて、2刀流の技も覚えさせておこう。

メサルティム

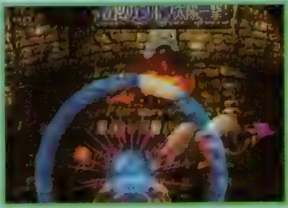


⬅メサルティムは攻撃、回復を目的とした術使いに育てるとグッド。

クーン編 ステップアップ講座

適度なストーリー性と戦闘、さらにフリーシナリオを楽しむ

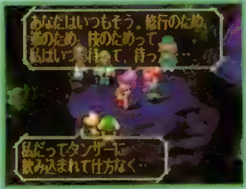
適度なストーリー性、戦闘後の敵吸収、そして自由度の高い仲間集め。クーン編は、『サガ フロンティア』の魅力を最大限に楽しめる、非常に贅沢なシナリオといえるのだ。ここでは、そんなクーン編をもっと深く楽しむためのノウハウを、ポイントごとにピックアップしてお届けするぞ。



⬆クーン編は、何より戦闘（及び戦後処理）が楽しいのだ。

主要メンバーのイベントを楽しむ

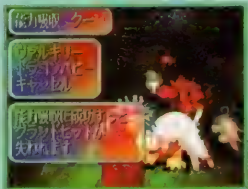
クーン編では、ストーリーの進行上自動的に仲間になるキャラがとても多く、しかも、それぞれのキャラが仲間になる際の会話が非常に楽しいのだ。また、それらのキャラにまつわるイベントもあり、本筋とは離れたところでも楽しめるようになっているぞ。



⬅メイレンとフェイオンの痴話ゲンカ。やらせとこう。

モンスターチームを作ってみよう

クーン編で仲間になるモンスターは、済王、コットン、サンダーの３体。さらにクーンと、世話役としてメイレンを加える。不気味なモンスターが連れ立って練り歩く、恐怖の光景が目に浮かぶ……。



⬅吸収する敵をめぐり、恐るべき争いが展開されそう。

指輪を使って戦闘を有利に進めよう

クーン編のストーリーのカギを握る指輪。それぞれ一度の戦闘につき１回だけだが、実はこの指輪、戦闘中に使うことで非常に強力な効果を発揮してくれるのだ。うまく利用すれば、ほかの主人公キャラでプレイしているときよりも、断然有利に戦闘を進められるぞ。

⬅エフェクトはもちろんオリジナルだ。

●指輪の効果一覧

護りの指輪	味方全体の防御力アップ
商人の指輪	敵全体に魅了攻撃
盗賊の指輪	味方全体の姿を隠す
生命の指輪	味方全体のＨＰを回復
勇気の指輪	味方全体に状態変化耐性を付加
策士の指輪	敵全体に混乱攻撃
？の指輪	？
？の指輪	？

クーン編攻略ルート

- Ⓐマーグメル ➡P.66
  - ■蘇りの指輪
- Ⓑスクラップ ➡P.45
  - ●仲間：メイレン、リュート、ゲン、T260G
- Ⓒスクラップ（カバレロファクトリー） ➡P.45
  - ■商人の指輪
- Ⓓクーロン ➡P.42
  - ★指輪集めの旅へ
  - Ⓔタンザー ➡P.48
    - ■盗賊の指輪
    - ●仲間：フェイオン
  - Ⓕスクラップ
  - Ⓖクーロン
- Ⓗヨークランド ➡P.66
  - ●仲間：サンダー
  - Ⓘクーロン
    - ●仲間：ヌサカーン、アニー
  - Ⓙヨークランド
    - ■生命の指輪
- Ⓚバカラ ➡P.57
  - ■勇気の指輪●仲間：エミリア
- Ⓛマンハッタン ➡P.46
  - Ⓜオウミ ➡P.60
    - ■策士の指輪
    - ●仲間：メサルティム
- Ⓝムスペルニブル ➡P.63
- その他の指輪情報
  - ⓐシュライク ➡P.37
  - ⓐディスペア ➡P.56

ルート解説

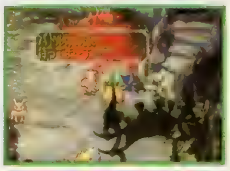
クーン編の指輪集めは、イメージ的に自由度が高いような気がするが、実はかなりルートは決まってしまっている。やみくもにさがすよりも、今回紹介している順番でイベントをこなしていった方が、効率よくストーリーを進めることができるぞ。

マーグメルを救うための指輪集めの手順

Ⓐマーグメル

●下準備は入念に

ここでは、ラモックスの姉妹と模擬戦ができる。負けてもゲームオーバーにはならないし、勝って吸収すればさまざまな攻撃を覚えられるのだ。

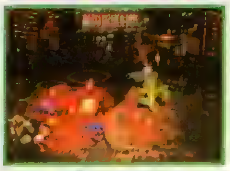


◆最低でも、エルフショットだけは覚えておきたい。

Ⓑ～Ⓒスクラップ～カバレロファクトリー

●カバレロから指輪を奪え！

メイレンたちを仲間に加え、カバレロ事務所に行くとメイレンが捕らわれてしまう。助け出した後にファクトリー内で決戦だ。攻略法はP.45参照。

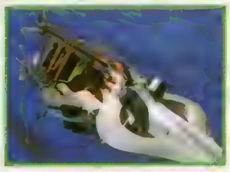


◆敵の援護射撃にはくれぐれも注意。クレーンを使って排除しよう。

Ⓓクーロン

●ここが指輪集めの拠点となるぞ

クーロンではメイレンから指輪についての情報が得られる。ここからほかのリージョンに移動するのだが最初は確実にタンザーに飲まれてしまう。

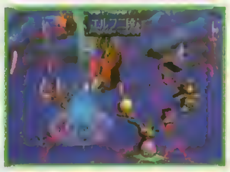


◆どこでもいいから目的地を決めて、シップに乗ろう。

Ⓔ～Ⓖタンザー～クーロン

●タンザー最深部では強力なボスが待つ

タンザーでは、ノーマッドと指輪をめぐって争うことになるが、真のボスは別にいる。ノーマッド配下のカモフックを倒しても、油断するな。



◆ボスは強敵。連携攻撃で、一気にケリをつけよう！

Ⓗ～Ⓙヨークランド～ヨークランド

●病魔を倒し、少女を救え！

ヨークランドでは、指輪の持ち主である少女が病魔に冒されている。クーロンに戻ってヌサカーンを仲間にしてくれれば、病魔と戦えるぞ。

◆敵が少女にとりついたら、6ターン以内に倒そう。

Ⓚバカラ

●ネズミを捕まえて指輪をゲット！

指輪を売ってもらいにバカラへ行くと、なんとその指輪が無くなってしまったという！　犯人はネズミ。ノームの洞窟に追いつめて捕まえよう。

◆ネズミとクーンのドタバタチェイスが楽しめるぞ。

Ⓛ～Ⓜマンハッタン～オウミ

●妖魔の罠から脱出し、指輪を手に入れろ

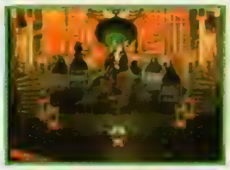
マンハッタンの指輪は、オウミの領主が買い取った後。そのオウミの領主宅に行くと、彼の罠で地下迷宮へ落とされてしまう。

◆アイテムも多数落ちているので、しっかり取っていこう。

Ⓝムスペルニブル

●指輪の君に会ってみると…

ムスペルニブルのヴァジュイール宮殿に行くと、ヴァジュイール（指輪の君）に会える。彼の話によるとヴァジュイール宮殿に秘められた８つの部屋の謎は、８つの指輪を集めたときに解き明かされるという。指輪が１つでもあれば、部屋１つの謎にチャレンジできるということなので、とりあえず行ってみよう。



◆ヴァジュイールにはいつでも会いにくることが可能。

指輪集めの旅は続く…

メイレンの話だと、シュライクとディスペアにもそれぞれ１つずつ指輪があるらしい。済王の古墳と刑期100万年の男が持っているらしいぞ。

◆クーロンでのメイレンの指輪に関する情報は要チェックだ。

●この後の展開は？

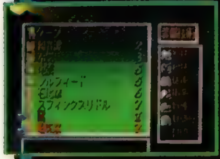
指輪を集め続けるクーン。だが、これで果たして、願いは本当にかなうのだろうか!?

モンスターの攻撃方法をチェック

モンスターの覚えられる攻撃をここで大公開！ 実にこれだけの種類があるが、同時に持てる攻撃は最大で8つ。ここで注意したいのが、覚えた攻撃はスロットの一番下に記録されるということ。必要な攻撃はスロットの上に移動させておかないと、新たな攻撃を覚えたときに消えてしまうぞ。少々面倒だが、忘れずに。

⬆モンスターの攻撃は、銃技とも剣技とも、また趣が異なる。

⬆持っている攻撃が、ある程度、変身にも影響するのだ。



⬆残しておきたい攻撃はスロットの上部に移動させる。クーン編の基本だ。

頭	牙	0	単体	牙で攻撃
	クチバシ	0	単体	嘴で攻撃
	催眠	0	単体	敵を眠らせる
	吸血	1	単体	敵にダメージと同時にＨＰ回復
	角	1	単体	角で突いて敵を攻撃
	マヒ凝視	1	単体	敵を凝視し、マヒさせる
	ダブルアクス	2	単体	強力な斧で攻撃
	ファンググラッシュ	2	単体	強力な牙で敵を攻撃
	ダガージョウ	3	単体	牙で攻撃する。クリティカル効果
	ブレインクラッシュ	3	単体	ランダムで敵の「知力」を下げる
	丸のみ	3	単体	自分の受けた半分のダメージを敵に与える
	魅了凝視	3	単体	敵を凝視し、魅了する
	死の凝視	4	単体	敵を凝視し、即死させる
	石化凝視	5	単体	敵を凝視し、石化させる
	石化撃	6	単体	ダメージ＋石化
腕	打撃	0	単体	敵に打撃攻撃
	突き	0	単体	敵を突いて攻撃
	爪	0	単体	敵をひっかいて攻撃
	ハサミ	0	単体	敵をハサミで攻撃
	パラリシスタッチ	0	単体	敵をマヒさせる
	ねこだまし	0	単体	敵をスタンさせる
	サミング	1	単体	目つぶし。ダメージと同時に暗闇にする
	ブレード	1	単体	敵を斬って攻撃
	ゴーストタッチ	2	単体	ダメージを与えると同時にＨＰ回復
	アイススマッシュ	3	単体	拳か剣による冷気攻撃
	怒りの鉄拳	3	単体	蓄積されたダメージを強力な打撃に変え放つ
	毒撃	3	単体	ダメージと同時に毒化
	ヒートスマッシュ	3	単体	拳か剣による火炎攻撃
	烈風撃	3	敵全体	敵全体にかまいたち攻撃
	強打	4	単体	強力な打撃攻撃
	デスタッチ	4	単体	敵を即死させる
	グランドヒット	5	円状	範囲内の敵に打撃。外したときは地震に変化
	触手	5	単体	敵に複数回攻撃
	タイタスウェイブ	6	帯状	範囲内の敵に振動波攻撃
脚	キック	0	単体	キックで攻撃
	足払い	1	円状	範囲内（自分中心）の敵をスタンさせる
	しっぽ	1	単体	ダメージと同時にスタンさせる
	フェイント	1	単体	敵をスタンさせる
	スカッシュ	3	単体	針を飛ばして攻撃
	尾撃	3	円状	範囲内（自分中心）の敵にダメージ＋スタン
	ふみつけ	4	単体	敵を踏みつけて攻撃
	回[illegible]	4	帯状	範囲内の敵を蹴散らして攻撃
	毒針	5	単体	ダメージ＋毒
	ミニオンストライク	6	敵全体	使い魔を召喚して攻撃
身体	カウンターフィアー	0	自身	直接攻撃してきた敵を混乱させる
	毛繕い	0	自身	ＨＰ回復＋ステータス異常治療
	サイ・リフレクター	0	自身	敵の術を跳ね返す
	サンダーバリア	0	自身	雷のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	針	0	単体	針を飛ばして攻撃
	ファイアバリア	0	自身	炎のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	フリーズバリア	0	自身	冷気のバリアで、攻撃してきた敵にダメージ
	溶解液	0	単体	溶解液を飛ばして攻撃
	シードバルカン	1	扇状	範囲内の敵に射撃攻撃
	体当たり	1	単体	ダメージ＋プッシュ効果
	翼	1	単体	翼を使って攻撃
	胞子	1	円状	範囲内の敵にダメージ＋睡眠
	突進	2	帯状	範囲内の敵にダメージ＋スタン
	暴走	4	敵全体	敵全体にダメージ
	炎のくちづけ	4	単体	ＨＰ吸収＋ランダムで魅了
	グライダースパイク	5	単体	滑空して体当たりし、攻撃
	ふちかまし	5	帯状	範囲内の敵にダメージ＋スタン
	まきつき	5	単体	ダメージ＋マヒ
	振動波	6	敵全体	敵全体に羽音で攻撃
ブレス	水撃	1	単体	ダメージ＋プッシュ効果
	スミ	1	単体	ダメージ＋暗闇
	毒液	1	単体	ダメージ＋毒
	悪臭	2	円状	ダメージ＋ランダムで能力低下
	睡眠ガス	2	円状	範囲内の敵を眠らせる
	電撃	2	帯状	範囲内の敵に電撃攻撃
	火炎	3	円状	範囲内の敵に火炎攻撃
	強酸	3	単体	ダメージ＋防御力低下
	毒ガス	3	円状	範囲内の敵に毒
	冷気	3	円状	範囲内の敵に冷気攻撃
	高温ガス	4	円状	範囲内の敵に高温ガス攻撃
	トリップガス	4	円状	範囲内の敵にダメージ＋狂戦士化
	ビートルジュース	4	円状	範囲内の敵に液状ミサイル攻撃
	放射火炎	5	扇状	範囲内の敵に火炎攻撃
	放射電撃	5	扇状	範囲内の敵に電撃攻撃
	死人ゴケ	6	円状	範囲内の敵にダメージ＋毒＋狂戦士化
	石化ガス	6	扇状	範囲内の敵を石化
	スフィンクスリドル	7	単体	謎を見切れなければ即死
魔法能力	閃光	0	敵全体	敵全体を暗闇
	エルフショット	1	単体	ダメージ＋集中力低下
	スパイダーネット	1	円状	範囲内の敵に運動性低下
	ぽんぽこ	1	味方全体	自分を含めた仲間全員をパワーアップ
	アシスト	2	単体	仲間１人の攻撃能力をさらに高める
	岩石	2	単体	岩石を投げつけて攻撃
	グレムリンタッチ	2	単体	ダメージ＋メカにステータス異常
	スポイル	2	単体	敵１体の最高能力を低下
	超音波	2	扇状	範囲内の敵に超音波攻撃
	ペインパウダー	2	単体	ダメージ＋暗闇
	ライトボール	2	敵全体	敵全体にダメージ＋暗闇
	ララバイ	2	敵全体	敵全体を眠らせる
	サッドソング	3	全体	敵味方全員の攻撃力を低下
	バトルソング	3	全体	敵味方全員の攻撃力をアップ
	ブレードネット	3	単体	ダメージ＋マヒ
	誘惑	3	敵全体	敵の異性全体を魅了
	落雷	3	単体	敵に電撃攻撃
	流砂	3	円状	範囲内（自分中心）の敵にダメージ＋スタン
	イルストーム	4	敵全体	敵全体に毒
	エクトプラズムネット	4	単体	ランダムで即死
	スクリーム	4	扇状	範囲内の敵にダメージ＋ステータス異常
	生気吸収	4	単体	ダメージを与え、同時に味方のＨＰ回復
	生命の雨	4	味方全体	自分のＬＰを１消費し、味方のＨＰ回復
	フェロモン	4	円状	範囲内（自分中心）の敵を魅了
	地震	5	敵全体	ターンの最後に地上の敵全体にダメージ
	地響き	5	敵全体	地上の敵全体にダメージ＋スタン
	シルフィード	5	単体	風の精を召喚して攻撃
	強風	5	敵全体	敵全体にダメージ
	竜巻	5	単体	ダメージ＋スタン
	毒霧	5	敵全体	敵全体に毒
	ヒートウェイヴ	5	敵全体	敵全体に熱風攻撃
	マジカルヒール	5	単体	仲間１人のＨＰ回復
	聖歌	6	敵全体	敵全体に音波。アンデッドにクリティカル
	マイティサイクロン	6	単体	投げ技で攻撃
	イグニスストリーム	7	敵全体	敵全体に火炎攻撃
	サイレン	7	敵全体	敵全体にダメージ＋術の妨害
	磁気嵐	7	敵全体	敵全体にダメージ＋メカのみスタン
	メイルシュトローム	8	全体	敵全体に津波攻撃
他	光合成	0	自身	屋外で毎ターンＨＰ回復
	死の属性	0	自身	暗い場所で毎ターンＨＰ回復

クーン編での疑問に何でも答える Q&A

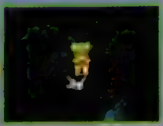
Q クーロンでしておいたほうがいいことはありますか？

A クーロンの次はタンザーに行くことになる。クーロンを出発する前に装備を整え、能力アップしておこう。

Q バカラでネズミが捕らえられません

A ネズミをノームの洞窟まで追い込んだら、あとはもう少しだ。ネズミを追いかけて、画面の位置までやってこよう。ここまで来るとネズミはおとなしくなるので、こちらもゆっくり歩いて近づき、捕まえる。走りながら近づくと、ネズミはクーンの脇をすり抜けてまた逃げてしまうので注意しよう。

⬆まずはネズミをここへ追い込む。動かなくなったら……。



⬆ゆっくり歩いて近づき、捕まえればＯＫ。これで指輪を入手できる。

Q マグマスライムはどう倒すんですか？

A クーンを始めとするモンスターはおおむねＬＰが低めなので、ＬＰを直接減らすような攻撃を与えてくるマグマスライム戦では、主人公キャラのクーンのＬＰが尽きてしまってゲームオーバーになることが多い。これを避けるために、まず盗賊の指輪を使ってクーンは姿を消す。その後、残りの４人で戦おう。５匹のマグマスライムとも、６回倒せばＯＫだぞ。

自由気ままに、今日もリュートは旅の空

リュート………[LUTE]

初期ステータス

[illegible]	ヒューマン	[illegible]	男
HP	80	LP	10/10
WP	10/10	JP	0/0
STR	7	[illegible]	4
INT	10	[illegible]	2
PSY	13	[illegible]	4
CHA	18	[illegible]	20

初期所有の技・術

なし

初期装備

[illegible]	攻＋7
[illegible]	防＋5　暗闇耐性
[illegible]	防＋12
[illegible]	防＋3

リュート編の見どころ

頼れる仲間と納得のいく何かを得るまで、気ままに世界を旅しよう！

プレイヤーに明確な目的が示されないため、最初から何をすればいいのか迷ってしまいがちなリュート編。このシナリオはある程度「サガＦ」を遊び込んだ人が、世界に隠されている秘密や謎をより深く究明するような遊び方をするのに適している。つまり確固とした目的がなくても、術や仲間を集めたり、未知のアイテムを探し求めるなど、自分なりの冒険の指針を立てられる上級者プレイヤー向けのシナリオなのだ。このゲームにまだ慣れていない人には向かないが、気がすむまで思いのままに世界を探求したい人にはオススメ。

⬆リュート編のキーワードは「良き出会い」と「未知の探求」といったところか。自分なりの目的を持って、世界を駆け巡ろう。

⬅自由な旅を十分に堪能したら、オウミのレストランにいるハミルトン艦長に会おう。そこでリュート編は急展開を見せるぞ。

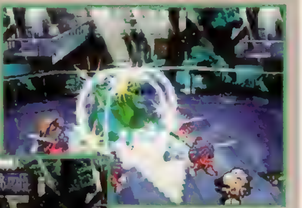
リュートはこう育てよう！

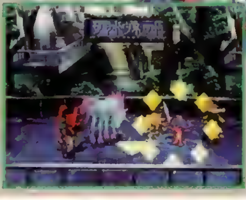
初期状態のパラメータにはややかたよりがあるものの、リュートは何でもそつなくこなせるオールマイティなキャラクターだ。他の仲間と比べると、成長が早いのも特徴で、剣を使わせれば序盤からガンガン活躍してくれるぞ。後半になると少し伸び悩むのが難だが、それでも根気よく育てれば、最後まで現役でやっていけるのだ。ちなみに、リュートは主人公キャラの中で唯一、１ｓｔチームを離れて２ｎｄ、３ｒｄチームに入ることができる。ストーリーの山場であるボス戦も、仲間におまかせできてしまうのである。

⬆典型的な早熟型のキャラクター。序盤のパラメータの伸びは驚異的だ。

育て方はプレイヤーの自由！

能力的なバランスに優れているリュートは、プレイヤーの育て方しだいで、どんなタイプのキャラクターにでもなれる可能性を持っている。とりあえず、最も適性のある武器は剣だが、好みで銃や体術、術などを使わせてもＯＫだぞ。シナリオと同様に、育て方の自由度も高いのだ。





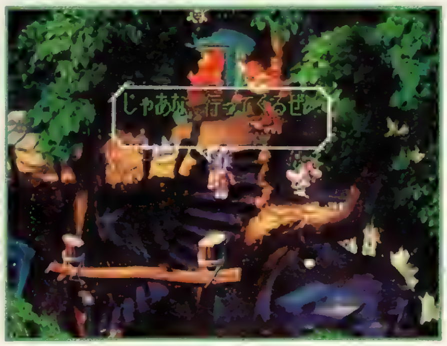
⬆剣や刀を使わせれば、早い段階から強力な技を修得する。

⬅イメージ的に違和感があるが、銃や体術、術などを使わせても優秀だ。

悠々自適、天真爛漫。立身出世の志をかかげ旅をする青年

STORY

豊かな自然の恵みの中で、農業と酒造を営む人々が暮らす牧歌的なリージョン、ヨークランド。そこで日々ぐうたらな生活を送っていたリュートは一念発起！　他のリージョンに行って自立することを決意する。仲間に見送られ、意気揚々と旅立つリュートの行く手に待つものは？



⬅自立の決心をしたはいいが、行くあてもプランも皆無というノンキ者ぶり。早くも前途多難……？

風来坊リュートのアイテム発見の旅

Ⓐ〜Ⓔヨークランドからスクラップまでの流れ

●まずは頼れる仲間を集めるのだ!

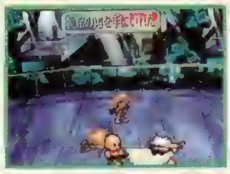
仲間に見送られて村をあとにしたリュートは、トリニティの執政官、モンドのはからいもあって、リージョンシップでマンハッタンまで送り届けられる。ここで早くもプレイヤーの自由に行動できるようになるので、まずドゥヴァン→クーロン→スクラップのルートを巡って旅の仲間を集めよう。

⬅旅は道づれ世は情け。仲間がいれば旅の楽しさも増すというもの。

Ⓕシュライク

●済王の古墳と生命科学研究所でアイテム入手!

武王、済王の古墳に生命科学研究所と、シュライクは仲間や貴重なアイテムを得られるスポットが目白押しのリージョン。２つの古墳はキャラクターの能力アップをはかるのにも適しているので、仲間を集めたらここへ来て、パーティの修行も兼ねて、それぞれの古墳でアイテムを集めよう。済王の古墳では、３種の神器をもらう、剣をもらう、済王を仲間にするという３つの選択肢があるぞ。強力なアイテムが隠されているものの、出現するモンスターのレベルも高い生命科学研究所は強くなってから探索しよう。



⬅研究所に出現する敵は、倒すとスゴイ装備品を落とすことが……。

ゲットアイテム	
鎮魂の勾玉	装備すると「聖歌」が使える
水鏡の盾	水属性の攻撃を防御する盾
天叢雲剣	攻撃力33の剣
草薙の剣	ＷＰを消費する剣、攻撃力66
竜鱗の盾	あらゆる攻撃を防御する盾

Ⓖヨークランド

●沼地のモンスターを倒して強力な武器・防具を奪え!

パーティの平均ＨＰが200〜300を超えるあたりから、ヨークランドの沼地に玄武やヴァルキリーなど高いランクのモンスターが出現するようになる。これらのモンスターは戦って倒すのは、けっこう手間だが、まれに強力な武器や防具を落とすことがあるのだ。ここで紹介する３つはとりあえず一例、ほかにもいろんな装備品を落とすぞ。

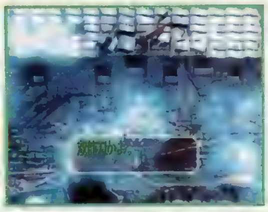
⬅パーティの成長に応じて、出現するモンスターも強くなるぞ。

ゲットアイテム	
エクセルガード	防御確率の高い盾、ヴァルキリーが落とす
玄武の盾	水属性の攻撃を防御する盾、玄武が落とす
飛天の鎧	防御力27、地震耐性。ヴァルキリーが落とす

Ⓗワカツ ●宝箱に眠る名刀をゲットせよ!

かつては多くの剣の達人たちが出入りしていたワカツ。その頃の名残りか、２振りの名刀が手に入る。

ゲットアイテム	
双龍刀	比類なき切れ味を誇る名刀、攻撃力41
流星刀	古代技術をもって作られた名刀、攻撃力55



⬅攻撃力41の刀。ゲンなど剣の得意なキャラに持たせよう。

●この後の展開は？ 「サガＦ」の世界には、まだまだ未知の謎やアイテムが眠っている。リージョンを駆け巡り、そのすべてを発見するのだ！

リュート編攻略ルート

- Ⓐヨークランド ➡P.66
- Ⓑマンハッタン ➡P.46
- Ⓒドゥヴァン ➡P.65
- Ⓓクーロン ➡P.42
- Ⓔスクラップ ➡P.45
  - ●仲間：ゲン、メイレン、クーン、T260G
- Ⓕシュライク ➡P.36
  - ●仲間：ルーファス、済王、コットン
- Ⓖヨークランド
  - ●仲間：サンダー
- Ⓗワカツ ➡P.62
- Ⓘオウミ ➡P.60

ルート解説 １人で旅をするのは危険なので、まずは仲間を集めよう。Ⓘのオウミは、強力なアイテムや仲間を手に入れた後で向かうようにしよう。

リュート編での疑問に何でも答えるQ&A

Q リュート編では何をすればいいの？

A 最初に説明したとおり、このシナリオでは術集めでも仲間集めでも好きなことができる。気分にまかせて何でもやっちゃおう。

Q 固有のイベントはないの？

A オウミのレストランでハミルトン艦長に話しかけることで始まる一連のモンド関係のイベントが、リュート編に用意されている唯一の固有イベントだ。気のすむまで自由な旅を堪能して、そろそろ何らかの結果を出したいと思ったら、このイベントの起こしどきだ。

⬆モンドとリュートの父の意外な関係が明らかになる。

仲間キャラ選択マニュアル

主人公キャラのリュートを１ｓｔチームからはずせるので、自分の好きなようにチーム編成をできるのがリュート編の魅力だ。

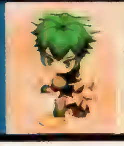
➡カバレロ討伐隊を再現。バランスのとれたチームだ。

▼リュート編で仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
クーン	スクラップ	酒場で話しかける
T 260 G	スクラップ	酒場で話しかける
ルーファス	シュライク(武王の古墳)	ルーン収集時話しかける
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影に話す
サンダー	ヨークランド	話しかけて「いいぜ」を選択

▼リュート編ではこんなパーティを組もう

クーン



⬅メイレンと一緒に仲間になる。

ゲン

⬅剣技を使いこなす頼れる仲間。

T260G

⬅重火器を装着すれば強い。

メイレン

⬅銃と術を使うお姉さま。

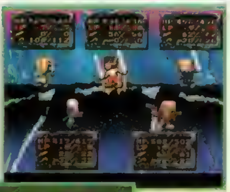
仲間キャラクターの特徴とパラメータを完璧にチェック!

仲間キャラクターファイル

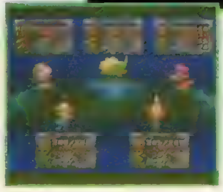
仲間にできるキャラが多すぎて、誰をパーティに加えるか悩んでいるアナタ。このファイルを参考に理想の仲間を集めよう。

仲間にできる30人のキャラを大紹介!

ゲーム中ではパーティに加えてみないとわからない、仲間キャラのパラメータと特徴を大紹介！このページを見ながら仲間を集めれば、剣技重視、術重視、バランス重視など、プレイヤーが理想としているパーティ構成に必要な仲間をムダなく揃えられるぞ。

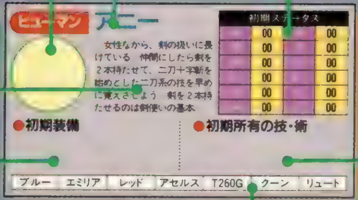


↑戦闘力重視で仲間を集めると旅が楽になる。



←気に入った仲間だけでパーティを組むと楽しい。

キャラクターファイルの見方



キャラクターの顔

種族とキャラクターの名前

キャラの育て方
パラメータなどの特徴を判断材料に、伸ばすといい能力や、そのキャラが使うのに適した武器、術などを紹介。

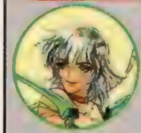
初期装備
仲間になったときに装備している、武器や防具を紹介。固有の装備品を身につけているキャラもいる。

初期ステータス
仲間になったときの各パラメータの数値を紹介。強さを基準に選ぶなら、まずここに注目しよう。

初期所有の技・術
仲間になったときに修得している技や術を紹介。所有している技の種類で、戦闘時のタイプがわかる。

仲間にできる主人公キャラ
そのキャラクターを仲間にできる主人公には色がつけられている。仲間にできるかが一目でわかるぞ。

ヒューマン　アニー



女性ながら、剣の扱いに長けている。仲間にしたら剣を2本持たせて、二刀十字斬を始めとした二刀流の技を早めに覚えさせよう。剣を2本持たせるのは剣使いの基本。

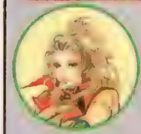
初期ステータス			
HP	130	LP	9/9
WP	20/20	JP	0/0
STR	15	QUI	17
INT	9	WIL	18
PSY	15	VIT	13
CHA	11	DEF	18

●初期装備
レザーナイフ、ファイバーベスト、コットンシャツ、レザーグラブ、レザーブーツ

●初期所有の技・術
なぎ払い、切り返し

ブルー　エミリア　レッド　アセルス　T260G　クーン　リュート

ヒューマン　エミリア



集中力と魅力のパラメータが高い。集中力の高さを生かせる銃を使えば活躍してくれるぞ。銃の場合も剣と同じで、銃を2丁装備していないと2丁拳銃を修得しないので注意。

初期ステータス			
HP	120	LP	9/9
WP	18/18	JP	0/0
STR	13	QUI	19
INT	10	WIL	21
PSY	7	VIT	19
CHA	22	DEF	14

●初期装備
アグニCPI、ハンドバルカン、ファイバーベスト、シルティーク、レザーブーツ

●初期所有の技・術
精密射撃

ブルー　エミリア　レッド　アセルス　T260G　クーン　リュート

ヒューマン　ゲン

剣に対する適性はどのキャラクターよりも高い。初期状態から多くの剣技を修得しているので、いきなり即戦力で通用するのだ。ずっと剣一筋でいけるキャラクターだ。

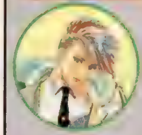
初期ステータス			
HP	120	LP	10/10
WP	15/15	JP	0/0
STR	19	QUI	16
INT	8	WIL	10
PSY	12	VIT	18
CHA	6	DEF	7

●初期装備
ブロードソード、武道着

●初期所有の技・術
キック、なぎ払い、切り返し、巻き打ち、諸手突き、ディフレクト、二刀十字斬

ブルー　エミリア　レッド　アセルス　T260G　クーン　リュート

ヒューマン　ドール



オールマイティになんでもこなすキャラ。強いて言えば、銃技の修得が比較的早め。意外な線で妖術の使い手に育てるという選択肢もある。資質を得ることはできないが。

初期ステータス			
HP	120	LP	9/9
WP	12/12	JP	18/18
STR	16	QUI	21
INT	22	WIL	17
PSY	15	VIT	20
CHA	21	DEF	29

●初期装備
ハンドブラスター、アグニSSP、防弾ベスト、防護服、レザーブーツ

●初期所有の技・術
パワースナッチ、ハイドビハインド、ファッシネイション、幻夢の一撃

ブルー　エミリア　レッド　アセルス　T260G　クーン　リュート

ヒューマン　ヒューズ

初期の能力はいまーつだが、成長は早くなかなかに優秀。体術や剣を使わせれば頼りになる。目の敵にしている(?)はずのエミリアが主人公の場合でも、仲間になるのか謎。

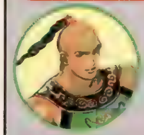
初期ステータス			
HP	150	LP	9/9
WP	25/25	JP	10/10
STR	29	QUI	17
INT	20	WIL	19
PSY	23	VIT	18
CHA	13	DEF	29

●初期装備
ハンドブラスター、防弾ベスト、防護服、レザーブーツ

●初期所有の技・術
キック、克己

ブルー　エミリア　レッド　アセルス　T260G　クーン　リュート

ヒューマン　フェイオン



その見かけからも想像がつくように、体術の腕に関しては他のどのキャラの追随も許さないキャラクター。地道に能力が伸びていくタイプで、気がつくと強くなっている。

初期ステータス			
HP	160	LP	8/8
WP	38/38	JP	0/0
STR	30	QUI	27
INT	12	WIL	21
PSY	18	VIT	25
CHA	15	DEF	15

●初期装備
武道着、レザーグラブ、レザーブーツ、鋼のお守り

●初期所有の技・術
キック、短勁、裏拳、スウェイバック

ブルー　エミリア　レッド　アセルス　T260G　クーン　リュート

※これらのデータはすべて1回目のプレイ(クリア前)でのデータです。

ヒューマン メイレン

術士と銃使いの両方になれる素質を持つキャラクター。どちらにするかは、そのときのパーティのバランスを見て決めるといい。剣と体術には不向きだ。

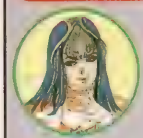
初期ステータス			
HP	70	LP	10/10
WP	9/9	JP	16/16
STR	3	QUI	8
INT	12	WIL	7
PSY	16	VIT	7
CHA	10	DEF	18

●初期装備
アグニＳＳＰ、ファイバーベスト、シルティーク、レザーグラブ、レザーブーツ

●初期所有の技・術
精密射撃、太陽光線、スターライトヒール、

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

ヒューマン ライザ



得意は体術という、女性のキャラの中では変わり種。晩成型らしく前半の成長は遅めだが、根気よく育てていれば必殺のパワーファイターになる。本人は嫌かもしれないが。

初期ステータス			
HP	100	LP	8/8
WP	24/24	JP	0/0
STR	14	QUI	24
INT	20	WIL	13
PSY	18	VIT	12
CHA	20	DEF	12

●初期装備
ファイバーベスト、コットンシャツ、牙のお守り

●初期所有の技・術
当て身投げ、空気投げ

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

ヒューマン リュート

主人公キャラのときと同様、相変わらずのオールマイティぶり。ただそれは、裏返せば器用貧乏ということでもあるので、特定の能力のエキスパートにするのは難しいかも…。

初期ステータス			
HP	80	LP	10/10
WP	10/10	JP	0/0
STR	7	QUI	4
INT	10	WIL	2
PSY	13	VIT	4
CHA	18	DEF	20

●初期装備
ボーイーナイフ、ヨーク綿の帽子、リジッドレザー、コットンシャツ

●初期所有の技・術
なし

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

ヒューマン ルージュ

文句なく主力を張れるキャラクター。何と言っても魔術の資質を修得しているのが大きい。術の中でも最高の攻撃力を誇る魔術は、戦闘で大いに役に立つぞ。

初期ステータス			
HP	125	LP	7/7
WP	0/0	JP	30/30
STR	9	QUI	19
INT	29	WIL	24
PSY	26	VIT	8
CHA	14	DEF	14

●初期装備
修士の法衣、魔道着

●初期所有の技・術
エナジーチェーン、インプロージョン、サイコアーマー、ゲート

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

ヒューマン ルーファス

術に体術に銃と、あれこれ初期からこなすものの、どれも中途半端で困る。銃を使わせればそこそこ役には立つので、銃一筋でいくのが無難だろう。術を使うには不向き。

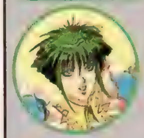
初期ステータス			
HP	150	LP	9/9
WP	25/25	JP	15/15
STR	23	QUI	15
INT	27	WIL	24
PSY	11	VIT	26
CHA	20	DEF	32

●初期装備
サムライソード、アグニＣＰＩ、レーザースコープ、防弾ベスト、レザーグラブ、レザーブーツ

●初期所有の技・術
巻き打ち、精密射撃、全体射撃、克己、呪縛

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

妖魔 アセルス



仲間としてじっくり育てられるのはエミリア編でのみ。妖魔化すると強くてかっこいい。妖術や妖魔シリーズの武具をどんどん使わせて、強力な妖魔に育てよう。

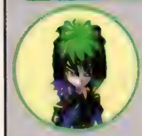
初期ステータス			
HP	160	LP	8/8
WP	20/20	JP	20/20
STR	27	QUI	21
INT	15	WIL	13
PSY	39	VIT	16
CHA	27	DEF	15

●初期装備
フィーンドロッド、木陰のローブ、シルティーク、レザーブーツ

●初期所有の技・術
なぎ払い、妖魔の剣

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

妖魔 イルドゥン



最初に別れたときの能力のままで、後半になって仲間に復帰するため、育てること自体が困難。妖魔シリーズの武具に強力なモンスターを吸収できれば望みもあるが…。

初期ステータス			
HP	220	LP	8/8
WP	33/33	JP	27/27
STR	28	QUI	16
INT	22	WIL	26
PSY	33	VIT	13
CHA	26	DEF	23

●初期装備
妖魔の鎧

●初期所有の技・術
ファッシネイション、幻夢の一撃、妖魔の剣、妖魔の小手、妖魔の具足

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

妖魔 サイレンス

ＩＲＰＯの定番武器である、ハンドブラスターが使えるのはオイシイ。術は妖術を使わせるよりも、陽術などを修得させてパーティのサポートにまわしたほうがいいかも。

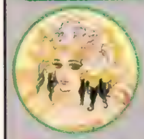
初期ステータス			
HP	150	LP	8/8
WP	25/25	JP	20/20
STR	21	QUI	19
INT	16	WIL	11
PSY	24	VIT	16
CHA	23	DEF	23

●初期装備
ハンドブラスター、妖魔の鎧

●初期所有の技・術
幻夢の一撃、妖魔の剣、妖魔の小手、妖魔の具足

ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

妖魔 白薔薇姫



初期状態でさまざまな術を持っているのでアセルス編の序盤などは本当に頼りになる。攻撃役、回復役、攻撃補助役、と幅広く活躍してくれるが、ひ弱さも若干目立つ。

初期ステータス			
HP	160	LP	8/8
WP	16/16	JP	40/40
STR	16	QUI	18
INT	25	WIL	19
PSY	25	VIT	15
CHA	28	DEF	24

●初期装備
妖魔の鎧、花のお守り

●初期所有の技・術
太陽光線、フラッシュファイア、ファッシネイション、幻夢の一撃、スターライトヒール、妖魔の剣、フラッシュフラッド

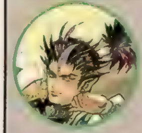
ブルー｜エミリア｜レッド｜アセルス｜T260G｜クーン｜リュート

ONE POINT 攻略 パーティメンバーは最高15人 仲間キャラの選択は慎重に

「サガF」でパーティに入れられるキャラの数は、主人公キャラを含めて15人まで。考えなしに仲間を増やしていると、すぐに一杯になってしまう。パーティに入れるキャラはちゃんと選んだほうがいいのだ。

◀15人仲間になったら以後は絶対に仲間にならない。

妖魔 ゾズマ



初期ステータス			
HP	400	LP	9/9
WP	40/40	JP	30/30
STR	19	QUI	24
INT	26	WIL	11
PSY	32	VIT	13
CHA	30	DEF	27

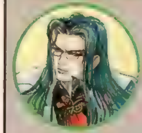
妖魔の中ではひときわ高い攻撃力を誇る。妖魔シリーズの武具に、性能のよい直接攻撃の技を吸収すると、満足のいく働きをしてくれるだろう。術の適性はいまいち。

●初期装備
フィーンドロッド、妖魔の鎧、魔道書

●初期所有の技・術
雑霊撃、痛覚倍増、呪殺、硝子の盾、ファッシネイション、幻夢の一撃、激痛、妖魔の剣、妖魔の小手、妖魔の具足

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

妖魔 ヌサカーン



初期ステータス			
HP	160	LP	7/7
WP	30/30	JP	38/38
STR	22	QUI	13
INT	24	WIL	16
PSY	26	VIT	15
CHA	24	DEF	11

ゾズマとは対象的に、術を使ったサポートに向いている。妖術を重点的に使わせて、魅力のパラメータとＪＰを伸ばすのが得策。妖魔の白衣で仲間を回復できるのもオイシイ。

●初期装備
水撃銃、レーザーナイフ、妖魔の白衣、レザーブーツ

●初期所有の技・術
剣、死神、杯、幻夢の一撃、妖魔の剣

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

妖魔 メサルティム

初期ステータス			
HP	200	LP	8/8
WP	18/18	JP	30/30
STR	17	QUI	23
INT	16	WIL	12
PSY	24	VIT	11
CHA	25	DEF	21

動きにくそうな下半身で懸命に戦う姿がけなげ。すくすく成長してくれるので、育てがいのあるキャラクターだ。パールハートで使える技は、成長するにつれて増えていく。

●初期装備
シャドウダガー、ブルーエルフ、メロウリング

●初期所有の技・術
ファッシネイション、勝利のルーン

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

メカ T260G

初期ステータス			
HP	125	LP	15/15
WP	50/50	JP	0/0
STR	5	QUI	5
INT	5	WIL	5
PSY	5	VIT	5
CHA	5	DEF	10

メインキャラのときのように高性能のボディパーツは手に入らないため、良質のボードを入手するまで全体的なパラメータアップを図るのは難しい。最初は重火器で強化。

●初期装備
スクラップバズーカ、インスタントキット、スクラップパーツ、スクラップパーツ、メカニカルボディ

●初期所有の技・術
なし

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

メカ 特殊工作車

初期ステータス			
HP	220	LP	20/20
WP	75/75	JP	0/0
STR	15	QUI	5
INT	25	WIL	35
PSY	5	VIT	15
CHA	5	DEF	10

修理装置を搭載しているこのメカは、メカが仲間にいるパーティには欠かせない。武器中心に装備を充実させれば、特有の能力である範囲射撃と集中射撃を有効活用できる。

●初期装備
ナカジマ戦闘ボード、機関砲、修理装置、ミニプラント

●初期所有の技・術
集中射撃、範囲射撃

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

メカ ナカジマ零式

初期ステータス			
HP	275	LP	15/15
WP	30/30	JP	0/0
STR	15	QUI	50
INT	15	WIL	15
PSY	1	VIT	5
CHA	10	DEF	17

加速装置の性能を生かした先制攻撃が得意なので、破壊力が大きい武器を装備させれば、強力な先制パンチを敵におみまいできる。メカの切り込み隊長といったところ。

●初期装備
アグニＳＳＰ、ペンドラゴン、ナカジマ戦闘ボード、連装ミサイル、ジェットブーツ、レールガン、加速装置

●初期所有の技・術
なし

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

メカ BJ&K

初期ステータス			
HP	100	LP	20/20
WP	55/55	JP	0/0
STR	5	QUI	5
INT	35	WIL	30
PSY	5	VIT	10
CHA	10	DEF	10

医療パックを搭載しているサポートタイプのメカ。防具を重点的に装備させてガードを固め、仲間の回復に撤するといい。無理に攻撃に参加する必要はないのだ。

●初期装備
医療パック、圧縮レーザー砲、メカニカルボディ

●初期所有の技・術
催眠フラッシュ

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | T260G | クーン | リュート

ONE POINT 攻略 主人公キャラや仲間キャラの初期の能力が変化する!?

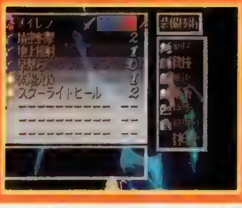
①シナリオをクリアして再び始めると…

どのキャラクターでもいいのでシナリオを１度クリアしてから、その記録をシステムデータに残したうえで、再び最初からシナリオを始めると、主人公キャラ、仲間キャラに関係なく初期の能力が大幅にアップしている。

←最初に始めたときのパラメータと見比べてみよう。

②パラメータのアップと技の追加！

上乗せされている能力の内容は、キャラクターによって異なる。特に主人公キャラ７人の上がり具合いは激しく、HPの数値だけで見ても２倍近くになっているぞ。得意な武器の技がいくつか追加されている点もポイントだ。



←修得している技もいくつか増えているぞ。

メカ pzkwV

クーロンの裏通りで、トリニティからの横流し品をさばいていた武器屋のロボット。パワーがあるので、攻撃には剣などの武器を使わせよう。爆発的な攻撃力を発揮するぞ。

初期ステータス			
HP	300	LP	25/25
WP	75/75	JP	0/0
STR	10	QUI	5
INT	5	WIL	35
PSY	1	VIT	30
CHA	10	DEF	40

●初期装備
プロテクター、プロテクター、レールガン、連装ミサイル、マイクロミサイル、フォートボディ

●初期所有の技・術
射撃マスタリー

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | **T260G** | クーン | リュート

メカ ラビット

機動力、攻撃力に重点をおいて設計された、IRPO所属のメカ。特にメカに対して高い攻撃力を発揮する。武器中心の装備で攻撃力をアップさせるのが妥当だろう。

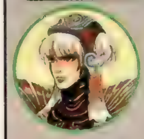
初期ステータス			
HP	215	LP	20/20
WP	75/75	JP	0/0
STR	5	QUI	20
INT	25	WIL	15
PSY	10	VIT	10
CHA	20	DEF	25

●初期装備
ミサイルポッド、コンバットスーツ、圧縮レーザー砲、ビットシステム、ECM装置

●初期所有の技・術
ジャマー

ブルー | エミリア | **レッド** | アセルス | T260G | クーン | リュート

メカ メカレオナルド



修理装置を搭載しているサポートタイプのメカ。やはり防具で固めて味方の回復係にまわるのがいい。特殊工作車と彼がいれば、メカチームの防御は完璧だ。

初期ステータス			
HP	225	LP	20/20
WP	80/80	JP	0/0
STR	15	QUI	10
INT	45	WIL	5
PSY	5	VIT	10
CHA	10	DEF	10

●初期装備
追加メモリボード、ビームソード、修理装置、ミニプラント

●初期所有の技・術
催眠フラッシュ、エネルギー補給

ブルー | エミリア | レッド | アセルス | **T260G** | クーン | リュート

モンスター クーン

ラモックス（初期状態）は、見た目は申し分ないが能力は最低。しかし、一度他のモンスターになってしまうと元の姿には戻れない。姿を取るか能力を取るか迷うところ。

初期ステータス			
HP	72	LP	10/10
WP	16/16	JP	12/12
STR	8	QUI	8
INT	8	WIL	8
PSY	8	VIT	8
CHA	8	DEF	6

●初期装備
なし

●初期所有の技・術
しっぽ、尾撃、毛繕い

ブルー | **エミリア** | レッド | アセルス | **T260G** | クーン | **リュート**

モンスター コットン

初期状態で持っている特殊能力のアシストはなかなかに便利。他のモンスターに変身する際、間違って捨ててしまわないように注意しよう。これでも一応IRPOの隊員。

初期ステータス			
HP	225	LP	7/7
WP	46/46	JP	20/20
STR	16	QUI	31
INT	12	WIL	22
PSY	13	VIT	16
CHA	21	DEF	24

●初期装備
なし

●初期所有の技・術
アシスト、毛繕い、針、超音波

ブルー | **エミリア** | **レッド** | **アセルス** | **T260G** | **クーン** | **リュート**

モンスター 済王

強力な特殊能力をいくつも持っているうえに、アンデッドなので打撃系の攻撃に強い。味方にすれば非常に心強いモンスターだ。この姿のままでも最後まで戦える。

初期ステータス			
HP	444	LP	4/4
WP	99/99	JP	66/66
STR	41	QUI	34
INT	34	WIL	40
PSY	34	VIT	44
CHA	40	DEF	35

●初期装備
なし

●初期所有の技・術
草薙の剣、生気吸収、聖歌、ミニオンストライク、死の属性

ブルー | **エミリア** | **レッド** | **アセルス** | **T260G** | **クーン** | **リュート**

モンスター サンダー

初期の状態でもかなり強いが、変身するとさらに強力なパワータイプのモンスターになる確率が高い。敵を積極的に吸収して、強力な特殊能力を集めよう。

初期ステータス			
HP	228	LP	10/10
WP	36/36	JP	28/28
STR	25	QUI	11
INT	16	WIL	12
PSY	20	VIT	24
CHA	6	DEF	16

●初期装備
なし

●初期所有の技・術
雷撃、グランドヒット、突進、フェイント

ブルー | **エミリア** | **レッド** | **アセルス** | **T260G** | **クーン** | **リュート**

モンスター スライム

イベントをこなすと強制的に仲間になるモンスター。見た目がパッとしないので、仲間になったらすぐに、ほかのモンスターに変身させるのがいいかもしれない。

初期ステータス			
HP	130	LP	10/10
WP	26/26	JP	28/28
STR	8	QUI	6
INT	7	WIL	22
PSY	24	VIT	28
CHA	4	DEF	16

●初期装備
なし

●初期所有の技・術
溶解液、生気吸収、スポイル

ブルー | **エミリア** | **レッド** | **アセルス** | **T260G** | クーン | **リュート**

ONE POINT 攻略 ブルーとレッドは、他の主人公では仲間にならない

変身ヒーローのレッドと、マジックキングダムの魔術士ブルーは、他の主人公のシナリオで仲間になることはない。パーティに加えればとても頼りになりそうな2人だけに、すごく残念な話なのだ。

◆レッドの変身シーンは他のシナリオでは見られない。

ONE POINT 攻略 仲間になるキャラは他にも存在する！

仲間になるキャラクターは、ここで紹介しているだけですべてではない。シナリオの後半では、さらに予想外のキャラクターが仲間になってくれる可能性もあるぞ。パーティの枠は少し空けておいた方がいい!?

◆ムスペルニブルの山ではこんな意外な仲間も……。

REGION GUIDE リージョンガイド

『サガF』の世界を構成しているあまたのリージョンを大解剖！　それぞれ独自のイメージと文化形態を持つリージョンの秘密に迫るぞ。ダンジョンクリアの道しるべに、はたまたこれから向かうリージョンのガイドにと、いろんな形で役に立てて欲しい。

リージョン相関図　『サガF』の世界が一目でわかる！

マンハッタン

特徴　超高層ビルが建ち並ぶ、コンピュータで制御された近未来都市。統治組織トリニティの中心的リージョン。

イベント　レッド編で、武器密輸のにおいをかぎつけたレッドがIRPO隊員のヒューズとともに、キャンベルビルへ踏み込む。

P.46

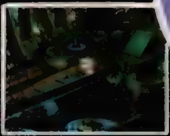
リージョンシップ
機能的かつシャープなフォルムは飛行機に近い。

タルタロス

特徴　トリニティの中枢である基地のリージョン。メカが厳重に警備している。

イベント　T260G編で、RB3型とHQに関する情報を入手するために潜入することになる。

P.52



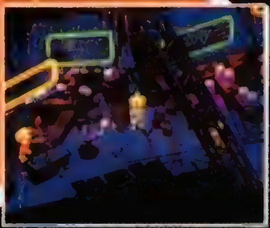
リージョンシップ
スリムで美しい外観が特徴的なシップ。

クーロン

特徴　各地のリージョンをつなぐ、メインターミナルの役目を果たすリージョン。施設が豊富なことから、旅の拠点としての存在価値も高い。

イベント　スクラップでゲンを仲間にするには、ここにいるモンスターから彼についての情報を聞いておく必要がある。イタメシ屋の前にいるアニーは、ルーファスを仲間にしているか、ルーンを3つ集めた状態で話しかければディスペアに案内してくれるぞ。また、地下にある自然洞窟では保護のルーンを入手できるのだ。

P.42

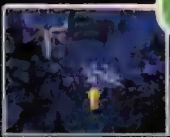


シュライク

特徴　整然とした街並みと隣り合わせに2つの王の古墳が存在する。現代的な雰囲気と、太古の息吹が同居するリージョン。

イベント　強力な武器や仲間が存在する済王・武王の2つの古墳を舞台にしたイベントやアセルスが自分の家を訪ねるイベントがある。

P.36

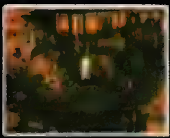


京

特徴　雅な雰囲気が漂う純和風のリージョン。風雅な庭園や書院がある。修行場では心術の資質を修得できる。

イベント　レッド編で、ブラッククロス四天王の1人、メタルブラックを倒すため、レッドがメタルブラック基地に潜入する。

P.61



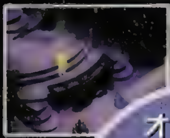
リージョンシップ
[illegible]ロンに[illegible]いていこの[illegible]船に乗る。

ドゥヴァン

特徴　多くの占い師たちが集まっている占いのメッカ。奥の神社では妖魔の零姫に会うことができる。

イベント　秘術の館で4枚のカード、印術の館で4つの石がそれぞれもらえる。資質を3つ持っている状態で零姫と話すと……。

P.65



オーンブル

特徴　人間やモンスターの影が生命を持って活動している不思議なリージョン。

イベント　切り離された自分の影を追って館の奥へ行き、その影を倒すと陰術の資質を得られる。

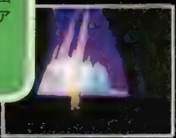
P.55

ルミナス

特徴　色とりどりの光に満たされた美しき宮殿、ルミナパレスがあるリージョン。陽術の資質を得るための試練を受けられる。

イベント　ルミナパレスでは、鏡を操作して光線をゲートまで導き、出口を開くパズルに挑戦。クリアすると陽術の資質を得られる。

P.54

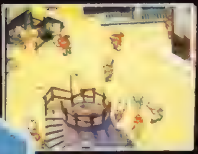


ネルソン

特徴 辺境に位置しながらも強力な軍事力を誇るリージョン。

イベント クーロンでは1000ＣＲ前後の値がついている金が、ここではその半額で買える。覚えておこう。

P.66

ヨークランド

特徴 農耕と酒造が主産業の、自然に恵まれた素朴なリージョン。沼地に杯のカードがある。

イベント すべての酒蔵で酒を飲んで、沼地の奥にあるほこらにたどり着ければ杯のカードが手に入る。酔った状態での探索はツライ。

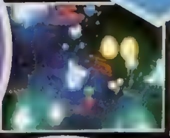
P.66

トリニティ

特徴 マンハッタン、タルタロス、バカラの３リージョンをまとめる統治組織。

イベント エミリア編でのみ訪れることができるリージョン。ジョーカーが出没するらしい。

P.50

ファシナトゥール

特徴 妖魔の長、オルロワージュに統治されている妖魔のリージョン。

イベント アセルス編で、オルロワージュを嫌悪するアセルスが白薔薇姫とともにリージョンを脱出する。

P.58

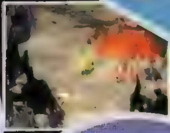
リージョンシップ
ビクトリア
乗組員は女性ばかりという風変わりなシップ

IRPO

特徴 リージョンの治安を守る治安維持機構。盾のカードが安置されている。

イベント 盾のカードはムスペルニブルの山の頂上にいる朱雀を倒して花を入手するか、ヒューズを仲間にしてここへ来るともらえる。

P.64

ボロ

特徴 クズ鉄を掘って日々の糧を得る人々が生活するリージョン。

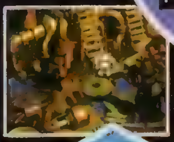
イベント Ｔ260Ｇ編の出発点。カバレロ一味に誘拐されたタイムを、Ｔ260Ｇとゲンが協力して救出する。

P.64

ワカツ
特徴 かつては名うての剣豪たちが集うリージョンだったが、トリニティの攻撃で壊滅している。

イベント ここには剣のカードがあるが、ゲンを仲間にしていないと来ることはできない。剣神の間では流星刀がもらえる。

P.62

オウミ

特徴 美しい街並みの中に家が立ち並ぶ、閑静な住宅街のリージョン。領主が住む大邸宅がある。

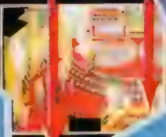
イベント アセルス編では水妖のメサルティムを湖に返してやるイベントが、クーン編では指輪を求め領主の館に来るイベントがある

P.60

マーグメル
特徴 混沌の海を流れるモンスターたちのリージョン。寿命が尽きかけている。

イベント クーン編の出発点。今まさに命枯れ果てようとしている故郷を救うため、クーンが旅立つ。

P.66



バカラ

特徴 駐車場、ホテル、バー、カジノを１つにまとめた巨大なビルが建つリージョン。

イベント エミリア編で、ジョーカーの足どりを追って、エミリアたちが駐車場の地下にあるノームの洞窟に足を踏み入れる。

P.57

スクラップ
特徴 クズ鉄で組み上げられた、生活力たくましい人々が暮らしているリージョン。

イベント クーン編で、指輪をゆずってもらうために単身カバレロファクトリーに乗り込んだメイレンを、クーンたちが救出に向かう。

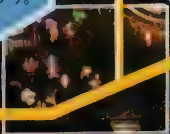
P.45

ムスペルニブル

特徴 指輪の君と呼ばれる上級妖魔が住んでいるリージョン。独特の雰囲気が漂っている。

イベント クーンたちは指輪を求めて、指輪の君のもとを訪れる。指輪の君の宮殿でクーンたちが目にしたものは？

P.63

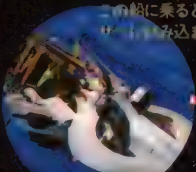


キグナス

特徴 白鳥を型どった、豪華客船タイプのリージョンシップ。レッドは乗組員。

イベント レッド編で、キグナスのハイジャック事件が発生。レッドは仲間と協力して敵を倒す。

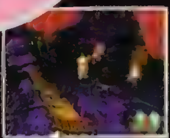
P.59


リージョンシップ
イカの形に似たシップ。
この船に乗ると、必ずタンザーに飲み込まれる。

タンザー
特徴 混沌の海でリージョンシップを飲み込む巨大生物。

イベント シップごと飲み込まれたクーンたちは、女盗賊のノーマッドに出会い、指輪をもらう。

P.48



マジックキングダム
特徴 魔術を信奉する魔術士たちのリージョン、術に関する知識を結集した図書館があり、幻の術に関する情報も得られる。

イベント 街の奥にある工房では、石像のモンスターたちが突然実体化して襲ってくるイベントが発生する。ボスキャラもいるのだ。

P.65

シンロウ
特徴 うっそうと生い茂る森に埋め尽くされた密林のリージョン、荘厳な趣の宮殿と、謎に満ちた２つの遺跡が存在する。

イベント レッド編では四天王ベルヴァが、エミリア編ではジョーカーが出没、Ｔ260Ｇ編では古代のシップに情報を求めて来る。

P.39

ディスペア
特徴 リージョン自体が丸ごと監獄になっているという珍しいリージョン。

イベント エミリアが無実の罪で捕らわれる。アニー、ライザとともに解放のルーンを目指し、脱獄する。

P.56

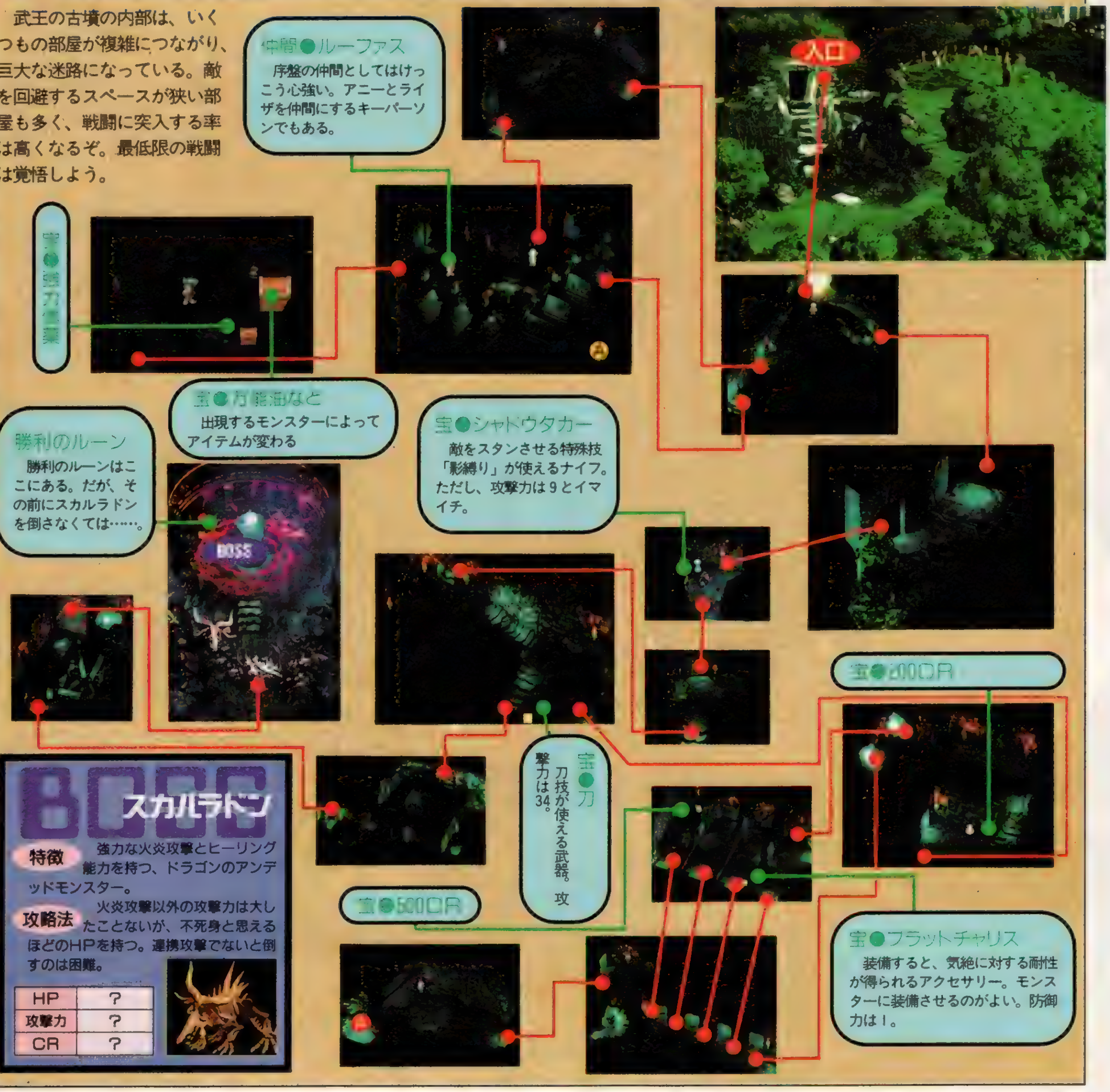
古代の息吹と科学が共存する近代都市

シュライク

武王、斉王の２つの遺跡に生命科学研究所と、シュライクは注目すべきスポットがとても豊富なリージョンだ。それぞれの場所を探索すれば、頼りになる仲間や優れたアイテムが得られるぞ。

武王の古墳●勝利のルーンを求めて入り組んだ古墳を探検しよう!

武王の古墳の内部は、いくつもの部屋が複雑につながり、巨大な迷路になっている。敵を回避するスペースが狭い部屋も多く、戦闘に突入する率は高くなるぞ。最低限の戦闘は覚悟しよう。



BOSS スカルラドン

特徴 強力な火炎攻撃とヒーリング能力を持つ、ドラゴンのアンデッドモンスター。

攻略法 火炎攻撃以外の攻撃力は大したことないが、不死身と思えるほどのHPを持つ。連携攻撃でないと倒すのは困難。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

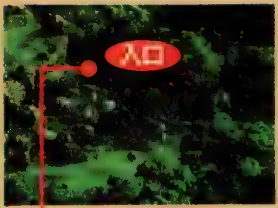
マップの見方

※マップは基本的に●と●でつながれています。数字（●～）はマップ上の双方向のつながりを示し、英字はⒶ→Ⓐというように赤色の英字から黄色の英字へのマップ上のワープポイントや落とし穴及び一方通行を示しています。また、マップ上のスイッチの対応は、●→㋐というように対応しています。マップ上のお店は、●～で示されショップデータと対応しています。

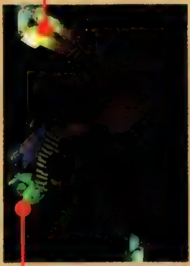
済王の古墳●強力な仲間と強力なアイテムが眠る場所

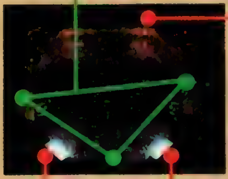
T260Gの場合
中島製作所の社長に、済王の古墳で連絡を絶ったまま帰ってこないメカマウスを捜してほしいと頼まれる。

済王の古墳には、済王という強力な仲間と強力な武器などが眠っている。戦って勝つことができれば、どの主人公でも済王を仲間にできる。



◆落とし穴に落ちないとゲットできないアイテムもあるぞ。



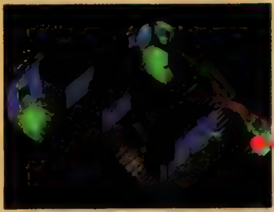


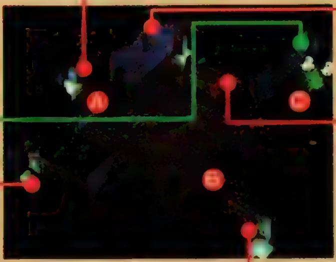
祭壇
天叢雲剣、鎮魂の勾玉、水鏡の盾の3つを台座に納めると、済王の部屋へ続く扉が開かれる。

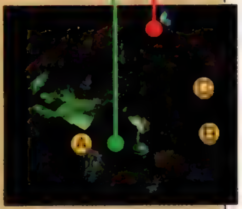
済王出現！
祭壇を抜けて奥の部屋に入ると中央に棺桶がある。ふたを開けると、済王が中から現れ、クーン編以外は戦闘になる。

宝●水鏡の盾
2体のナイトスケルトンを倒すと手に入れることができる。(水耐性、熱、物理攻撃を回避)。

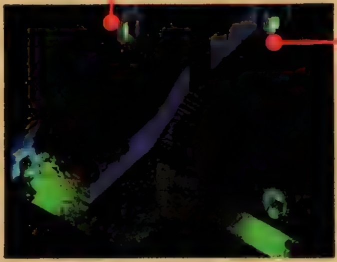
宝●天叢雲剣
ナイトスケルトン2体との戦闘に勝てば入手できる。攻撃力が高いので、序盤ではかなり役に立つ（攻撃力33）。

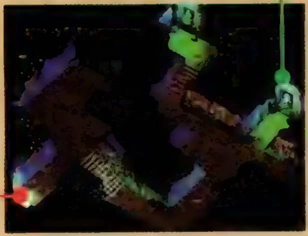






宝●鎮魂の勾玉
装備すると戦闘中に「聖歌」という特殊攻撃を使えるようになるアクセサリー（防御力1)。「聖歌」は全体攻撃でおトク。



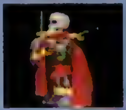


BOSS 済王

特徴 1人になると「ミニオンストライク」という強力な全体攻撃を使う。また、1ターンごとにHPが回復。

攻略法 4体のナイトスケルトンのうち1体を残しておいて、済王に「ミニオンストライク」を使わせないようにすれば楽に倒せる。

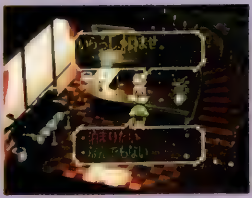
HP	?
攻撃力	?
CR	?



他にもこんなイベントが…

街

レッドの場合、ブラッククロスとのイベントがあるぞ。街には本屋があって、武王や済王に関する文献を読むことができる。宿屋は無料なので、ここを拠点にしてステータスアップをしよう。



◆宿屋と生命科学研究所を往復して能力アップを図れ。

アセルスの家

アセルスが主人公の場合のみ、イベントが発生。ファシナトゥールから逃げ出したアセルスは、12年ぶりに故郷のシュライクへと帰ってくる。そして、自宅へ戻るとファシナトゥールからの追手である三従騎士の1人、炎の従騎士が襲ってくるのだ。

◆アセルスの家は、他のキャラで行くことはできない。

中島製作所

仲間●特殊工作車ナカジマ零式

中島製作所では、装備品などを売買できる。特殊工作車は修理装置を使うことができるので、T260G編で非常に役に立ってくれる。

●買い取り

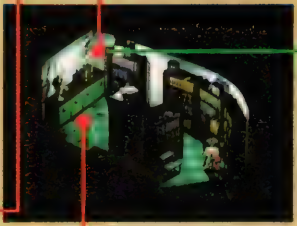
名称	価格
ボーイーナイフ	10
ブロードソード	20
ククリ刀	20
レーザーナイフ	30
サムライソード	50
セラミックサーベル	60
ツインソード	80
高周波ブレード	110

●販売

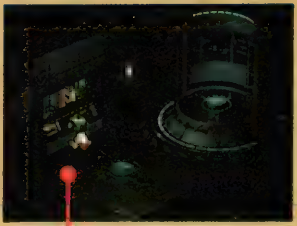
名称	価格
インスタントキット	30
電磁活性鎧	1480
ミサイルポッド	300
ハンドバルカン	450
電磁放射銃	750
レザーカービン	1110
イオンライフル	1250
電束放射器	1880

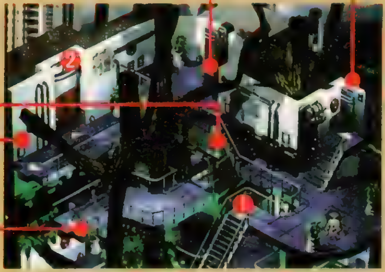
生命科学研究所●すべてのキャラにオススメのステータスアップポイント

シュライクの南東にある施設。中をうろつく研究員はすべて敵で、話しかけると戦闘になる。特に重要なイベントは起こらないが、どのキャラでも訪れることは可能。全キャラ共通のステータスアップポイントとなっている。奥にいる地竜はかなり強敵だが倒したときに得られる竜鱗の盾はぜひ手に入れたいアイテムだ。

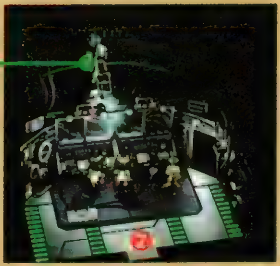


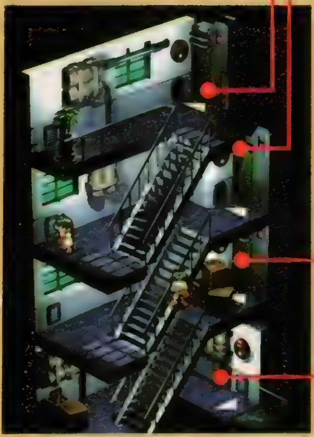
隠し扉
本棚を調べると、隠し通路への入口が見つかる。

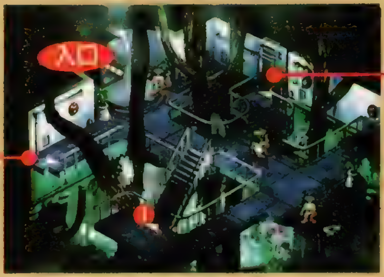


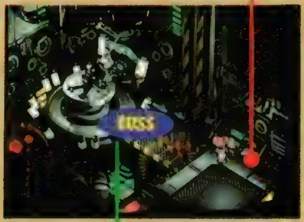


仲間●コットン
IRPO隊員のコットンが捕らえられている。研究員との戦闘に勝てば、仲間にすることができる。

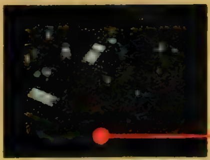


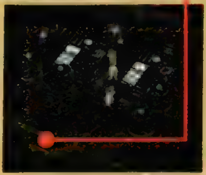






地竜
1ターンに複数回の攻撃をしてくる（しかも全体攻撃含む）強敵。HPがかなり高く、こちらも相当強力な連携を決めなければ勝ち目はない。倒すと、奥の宝箱で最強クラスの防具「竜鱗の盾」を入手できる。

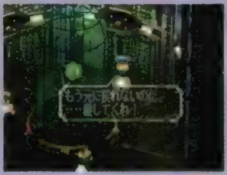




スイッチを押そう！
ここのスイッチを押すと、閉ざされていた扉が開く。ただしスイッチの前には敵がいるので、これを倒さなくてはならない。一度研究所を出るとスイッチは元に戻ってしまうので注意。

ONE POINT 攻略 ここでステータスアップをしよう!

研究所の中をうろついている敵は、自分よりも数段強い力を持っており、戦闘では常に気が抜けない。しかし、敵が強いということは技を閃きやすく、またCRも多く落としてくれるので、序盤の資金稼ぎにも最適だ。敵は動きが遅くこちらを追ってこないので、危なくなったらすぐに外に出られるのもうれしい。街の宿屋は無料なので、回復もラクだ。



南国を彷彿とさせる情緒あふれるリージョン

シンロウ

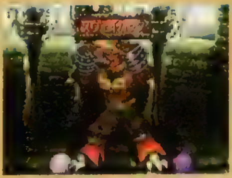
リージョンの中央に巨大な王宮、そしてその左右に遺跡がある。南国情緒あふれるリージョン。レッド、エミリア、T260Gと、多くのキャラでイベントが発生する重要な場所でもある。

レッドの場合

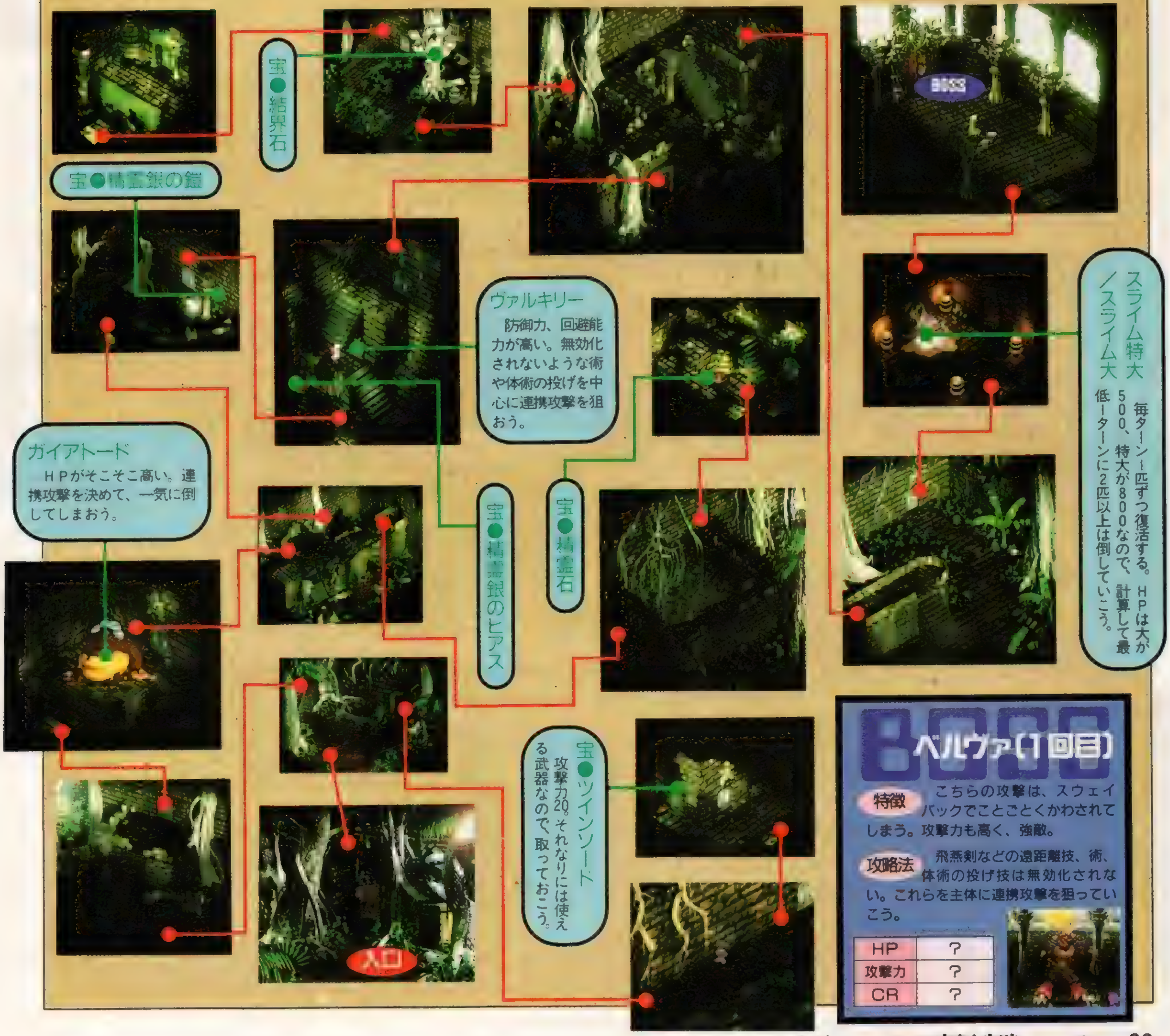
レッド編では、ブラッククロス四天王のベルヴァと2度にわたり戦う。ヒーローもの独特の、熱い展開が楽しめるぞ。

シンロウ遺跡●途中に待ち受ける強敵を倒し、最深部を目指せ!

シンロウのマップ上で、右上にある遺跡がここ。レッド編では、シンロウに到着するなりドールとともにこの遺跡を訪れることになる。ここの最深部では、ブラッククロス四天王のベルヴァと最初の戦いが行われるぞ。この戦いでは、勝っても負けてもストーリーは進展する。その後の展開から考えると、負けたほうが楽しい!?



◆ベルヴァとは普通に戦ったのでは勝つのはかなり困難なのだ。



BOSS ベルヴァ(1回目)

特徴 こちらの攻撃は、スウェイバックでことごとくかわされてしまう。攻撃力も高く、強敵。

攻略法 飛燕剣などの遠距離技、術、体術の投げ技は無効化されない。これらを主体に連携攻撃を狙っていこう。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

シンロウ王宮●隠し要素満載の宮殿

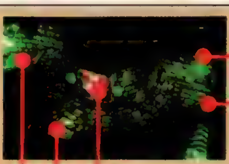
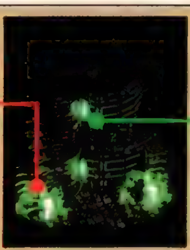
ここには、隠し扉、隠し階段などがあるので先に進むためにはこれらを発見しなくてはならないぞ。

レッドの場合

Dr.クラインを追って訪れる。仮面武闘会に出場して負けると、王宮地下に捕らえられ、その後ベルヴァと戦うことになる。

エミリアの場合

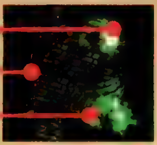
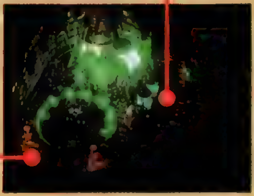
ジョーカーが現れるという、仮面武闘会に参加。その後、ジョーカー追跡のイベントに突入することになる。

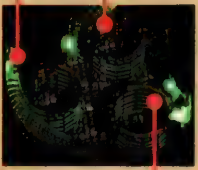
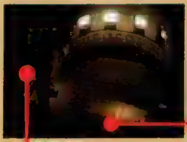
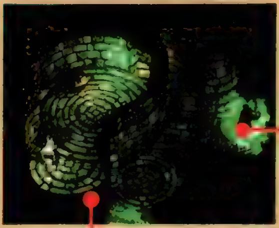
仲間を救出!

1回目のベルヴァ戦に負けると、レッドはアルカイザーに変身する。仲間がここに捕らわれているので、助け出してからベルヴァを追うようにしよう。

宝●結界石

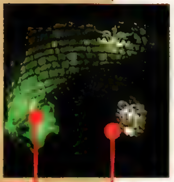
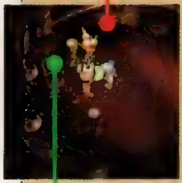



捕らわれたレッドはここからスタート

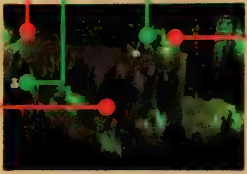




宝●電束放射器

攻撃力33、弾数3。攻撃範囲が広く、攻撃力も高いので、それなりに使い勝手がいい武器だ。仲間にメカがいたら、迷わず装備させてやろう。

宝●500CR

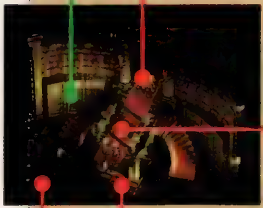


隠し扉をチェック!

この部分の壁は、隠し扉になっている。宮殿から地下基地へ行くときは見逃さないようにすること。なお、エミリア編では隠し扉を開くことはできない。

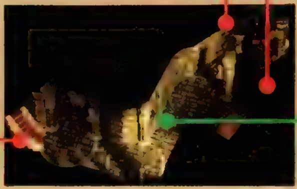
回復ポイント

レッド編では下のポイントで、エミリア編では上のポイントでそれぞれ回復が可能になっている。この後のボス戦に備えて、ここで前準備を整えておくといいだろう。



隠し階段を見つけろ!

部屋の入口近くに設置してあるタルを調べると、地下へと続く隠し階段が現れる。スイッチは非常に小さいので、特に念入りに調べるようにしよう。



宝●セラミックサーベル

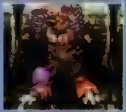
攻撃力22。画面上の方から宝の近くの壁を調べると床がせり上がる。これでアイテムを取ることができるようになるのだ。

BOSS ベルヴァ(2回目)

特徴 攻撃すると、ベルヴァカウンターで反撃してくる。やはりほとんどの攻撃は無効化されるのだ。

攻略法 基本的には、1回目と同じ戦い方でOK。1回目に負けていれば、レッドはアルカイザーになっているので有利だ。

HP	?
攻撃力	?
CR	?



BOSS ゴブリン

特徴 盾で攻撃を防ぐことが多い。同時に出てくる黄戦闘員のHPの高さもバカにならない。

攻略法 連携攻撃を狙い、各個撃破していく。また体術の投げは盾で防がれることがないので、ライザを育てておけば心強い。

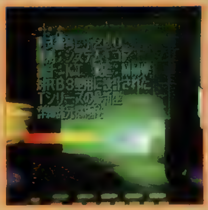
HP	800
攻撃力	38
CR	80

遺跡(古代のシップ)●ジャングルの奥地に眠る古代のシップの残骸

T260Gの場合

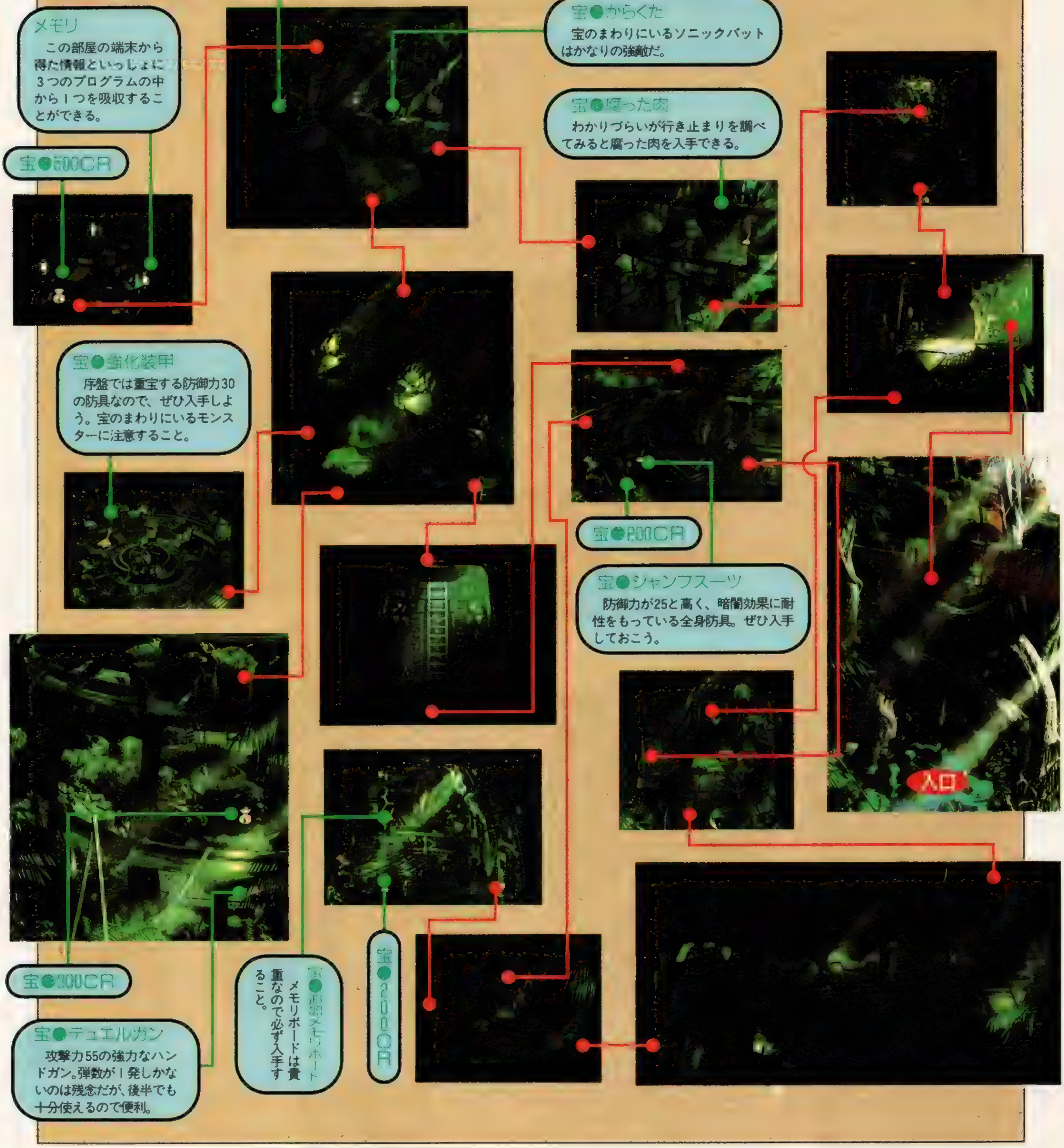
遺跡の奥にある端末からHQ、RB3型についての情報を得られるぞ。HQは司令部で、T260Gに与えられた任務は、RB3型の破壊だった。

この遺跡にはデュエルガンなどの強力な武器や防具がたくさん落ちている。序盤に訪れて入手しておけば戦闘を楽にこなせるぞ。ただし、特定の場所にいるソニックバットはかなり強いので、できるだけ戦わないようにしよう。メカの性能をパワーアップできる拡張パーツも拾うことができるぞ。



◆T260Gが開発されたのは、RB3型を破壊するため。

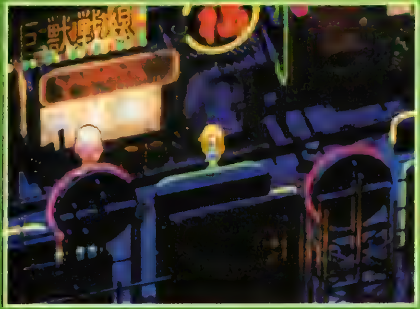
◆RB3型についての詳しい情報は、まだ不明。



混沌の中に活気あふれる巨大都市リージョン

クーロン

さまざまな店が建ち並ぶ巨大なリージョン。地下には迷路のような広大な下水道が張り巡らされ、自然洞窟までも存在する。

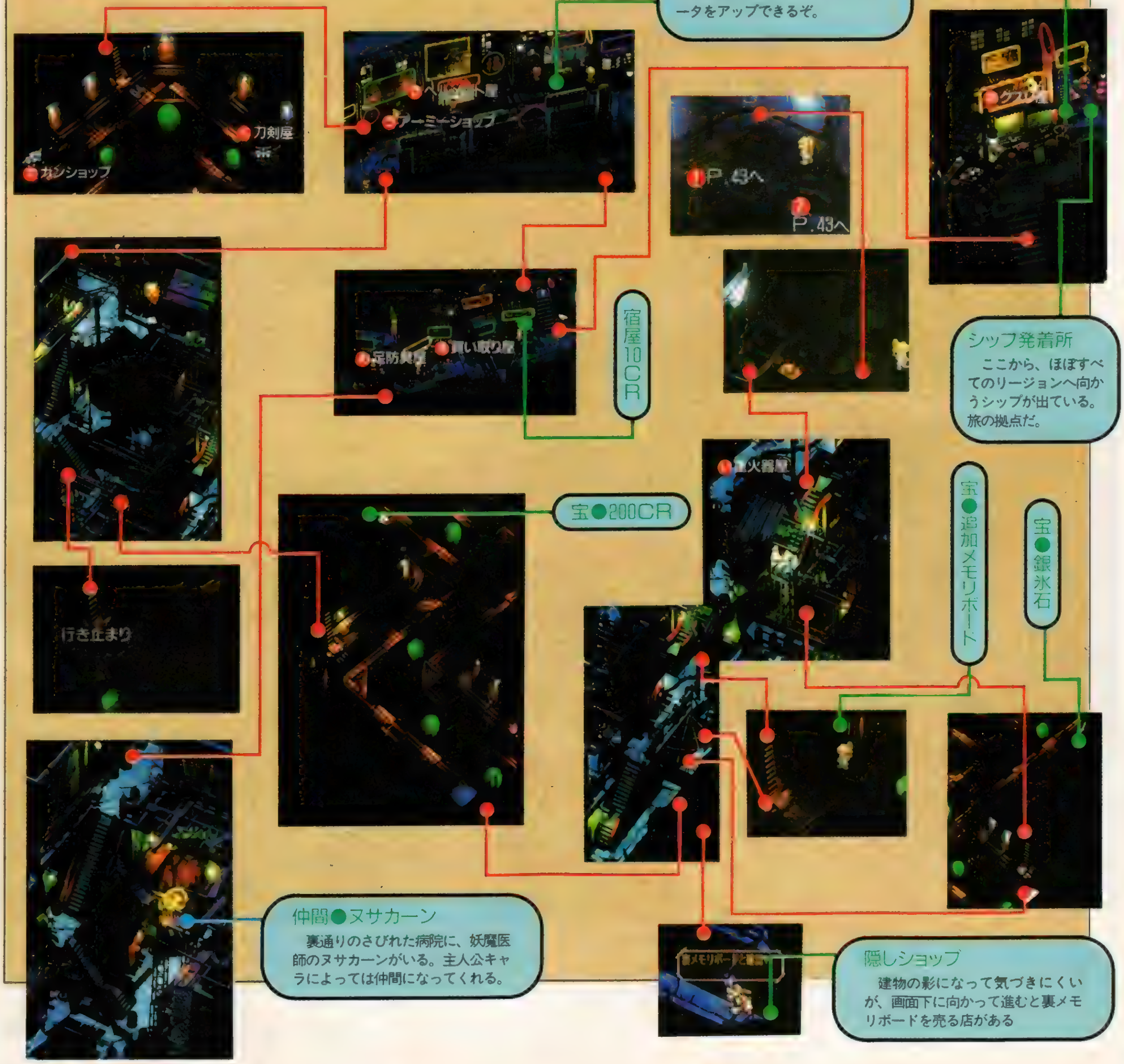


どのキャラにとっても活動の拠点となるリージョンだ!

リージョン間を移動する際の、キーステーションとなるのがこのクーロン。その性質上、どのキャラでプレイするにしても、最も頻繁に訪れることになるであろうリージョンだ。また、裏通りから下水道を経て行ける自然洞窟には保護のルーンが眠っているため、印術の資質を得るためのイベントでも、重要な役割を果たす。強力な武器、防具を売る店も多数存在しているので、装備の増強を図る上でも、忘れてはならない場所といえる。

表通り～下水道●武器、防具をそろえるならココだ

ざわめく表通りから裏通りを経て、地下に張り巡らされた下水道へ。気づきにくいところにもショップがあったりするので、目的のショップの位置をマップ上でよく確認することが必要だぞ。



アニーとイタメシ屋

ディスペア潜入の際、アニーを仲間に加えられる。なお、ここはグラディウスのアジトでもある。

射撃場

エミリアのみ、アジト内の射撃場で訓練をすることができる。パラメータをアップできるぞ。

金屋

金を買うことができる。ここで買える金は、金のカードを入手するために必要になるのだ。

宿屋10CR

シップ発着所

ここから、ほぼすべてのリージョンへ向かうシップが出ている。旅の拠点だ。

宝●200CR

宝●追加メモリボード

宝●銀氷石

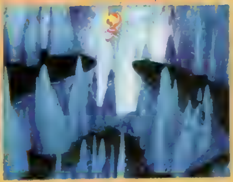
仲間●ヌサカーン

裏通りのさびれた病院に、妖魔医師のヌサカーンがいる。主人公キャラによっては仲間になってくれる。

隠しショップ

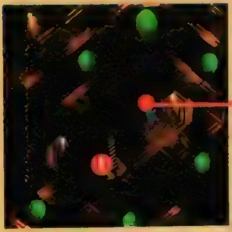
建物の影になって気づきにくいが、画面下に向かって進むと裏メモリボードを売る店がある

下水道～自然洞窟●自然洞窟最深部には保護のルーンが眠る



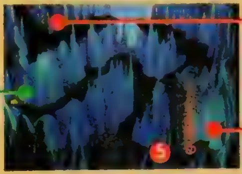
⬆ボスのいる部屋の手前の崖は、ダッシュで飛び越えられるぞ。

下水道を進んでいくと、自然洞窟へとたどり着く。ここの最深部ではボス戦があり、勝てば保護のルーンを入手できる。また、途中には強力な防具がいくつか落ちているので、忘れずにゲットして進んでいこう。

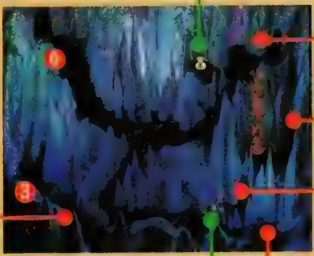


宝●紅炎石

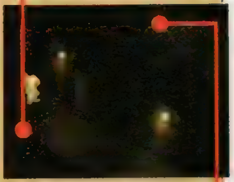
宝●飛天の鎧
防御力27で、地震、スタンを無効化する強力な防具。くれぐれも取り逃さないように！

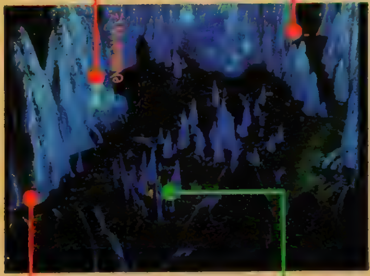


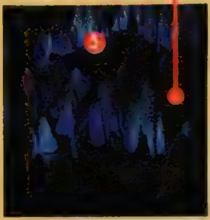
宝●200CR



シップ発着所へ
一方通行だが、ここから発着所に戻ることが可能。ピンチのときに利用しよう。

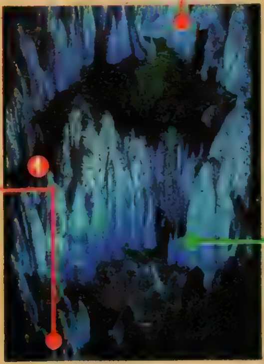






宝●術酒

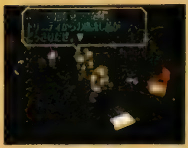
宝●星屑のマント
防御力16で、気絶を無効化する防具。集中力、霊感、魅力もアップする。



宝●500CR

クーロンショップガイド

クーロンには、実にさまざまな店が軒を連ねている。ある程度CRが貯まったら、ここで武器や防具を買い、パーティの戦力強化を図ろう。



⬆気づきにくいところにこそいいモノが売っている!?

あクスリ屋

名称	価格
傷薬	20
強力傷薬	150
最高傷薬	400
石化回復	80
万能油	80
術酒	200
神酒	1000

い重火器屋

名称	価格
火炎放射器	1880
ソニックブラスター	1110
電撃砲	1110
対装甲ロケット	4020
キラーハウンド	3200
粒子加速砲	3300
マシンバルカン	1550
破壊光線銃	4020

うアーミーショップ

名称	価格
ファイバーベスト	250
防弾ベスト	860
コンバットスーツ	710
パワードスーツ	5200
防護服	250
強化服	350
アーマーグラブ	250
サイバーグラブ	300

え買い取り屋

名称	買値
レザーブーツ	7
レザーグラブ	10
リジッドレザー	45
毛皮	100
炎獣の革	400
魔獣の革	800
竜鱗の盾	3000

お足防具屋

名称	価格
レザーブーツ	70
ラバーソウル	130
ジェットブーツ	250
フェザーグリーブ	210

かガンショップ

名称	価格
アグニSSP	140
ペンドラゴン	260
アグニCP1	230
ガーランド	640
ブラックイーグル	980
カスタムスナイパー	1180
アグニMBX	1550
リーサルドラグーン	4020

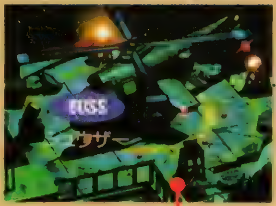
きヘルメット屋

名称	価格
ジャンクヘルム	130
ヨーク綿の帽子	170
ファイバーフード	210
赤外線スコープ	250
レーザースコープ	300
ミラーグラス	300

く刀剣屋

名称	価格
レーザーナイフ	330
サムライソード	490
セラミックサーベル	640
ツインソード	800
高周波ブレード	1111
刀	1390
ルーンソード	2850
ゼロソード	4000

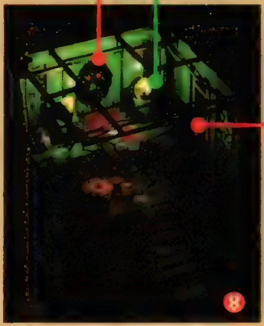
シュウザー基地●ブラッククロス四天王、シュウザーの治める秘密基地

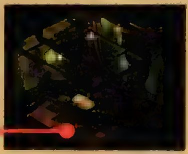


スイッチを押せ
右側のライオン像にあるスイッチを押すとドアが開く。この先はレッド編最大の山場、シュウザー戦が控えている。セーブを忘れぬように。

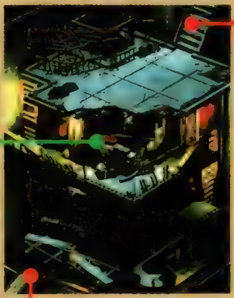
シュウザー基地へは、クーロンにいるアニーが案内してくれる。基地の内部は非常に単純な構造なので、特に迷うことはない。しかし、シュウザーはブラッククロス四天王の中でも最強の幹部。実力の伴わないうちに会っても、返り討ちにあってしまうだろう。

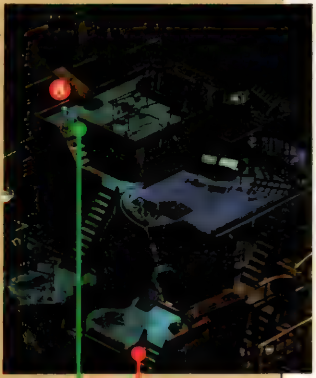
レッドの場合
アニーの情報を頼りに、シュウザーを追って秘密基地へ潜入。両親や妹の仇、シュウザーとの決着をつけることに。



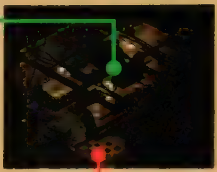


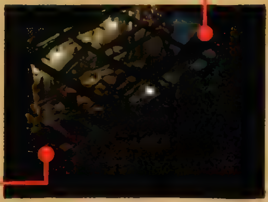
中ボスは突然現れる
通りかかると突然サイクロプスとの戦いに。一度倒せば出てこない。



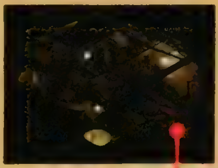


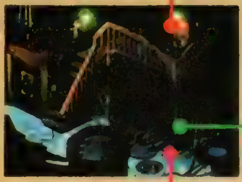
宝●電磁活性鎧
防御力25の体用鎧、周囲に電磁波を発生し、衝撃を散らす。



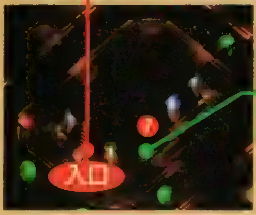


ザコを倒して先へ進め
階段に立っている敵はその場を動かないので、絶対に倒さなければならない。出てくるのはザコばかりだが、確実に包囲され不思議空間に引き込まれる。この戦いで手こずるようなら出直したほうがいいだろう。なお、この敵はマップを切り替えると復活する。





アニーのボランティア
秘密基地までの案内という約束だったアニーだが、「ここから先はボランティア」と言ってパーティに残ってくれる。以後も、いなくなることはないので安心して旅を続けよう。



クーロン下水道より
下水道でパイプを渡るとこの画面に切り替わる。目の前にある階段を上れば、ここが秘密基地への入口だ。

BOSS クェイカーワーム
特徴 強力な踏みつけ攻撃などをしてくる。HPも高いので、序盤に会うと強敵。

攻略法 お供のワームブレイドを片づけて孤立させれば楽勝。地震攻撃に備えて、ジェットブーツを装備させればさらにラク。

HP	3300
攻撃力	?
CR	0

BOSS サイクロプス
特徴 ケタはずれのHPを持っているので、序盤ではまず勝てない。岩石など、力まかせの攻撃が得意。

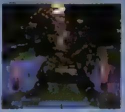
攻略法 確実に連携を決めつつ地道にHPを減らしていくしかない。これに勝てないようではシュウザーには絶対勝てない。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

BOSS シュウザー(1回目)
特徴 両腕のクロー攻撃や、全体ダメージの回転攻撃など、とにかく激しい攻撃をしてくる。

攻略法 常に3～4連携は出せないと勝てない。ある程度ダメージを与えれば逃げるので、とにかく攻撃最優先で戦おう。

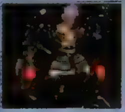
HP	?
攻撃力	?
CR	0



BOSS シュウザー(2回目)
特徴 基本的に1回目と同じ。ただし、こちらはアルカイザー1人。前よりも厳しい戦いとなるだろう。

攻略法 強力傷薬を大量に用意し、ちょっとでも危ないと思ったら回復を優先。ディフレクトランスを覚えていないとつらい。

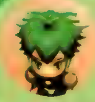
HP	?
攻撃力	?
CR	0



悪徳商人カバレロを倒せ！

スクラップ

クーン、T260Gでイベントの発生するリージョン。双方とも目的、展開こそ違え、内容はほぼまったく同じなのだ。



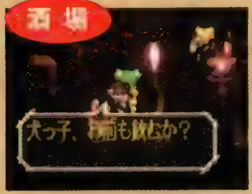
クーンの場合

まずは誘拐されたメイレンを助け出すことになる。無事助け出した後は、工場に立てこもるカバレロから指輪を奪うため、戦うことになるのだ。

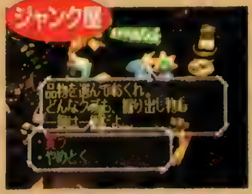
T260Gの場合

ボロへの手出しをやめさせるため、ゲンがT260Gとともにカバレロに挑む。決着はワナの仕掛けられたファクトリー内でつけよう。

ストーリー上、ここに来る必要のあるキャラは少ない。が、ゲン、T260G、クーン、メイレン、リュートと仲間になるキャラが多く控えているので、序盤で訪れて戦力の増強を図るのにはもってこいの場所だ。序盤で安く装備を整えられる可能性のあるジャンク屋も見逃せない。



⬆スクラップ5人衆（リュート、メイレン他）のたむろする酒場。仲間集めはここでどうぞ。



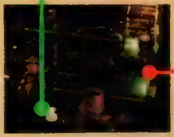
⬆何が手に入るかわからない。が、運がよければいい装備品を安く入手することができるのだ。

カバレロファクトリー●待ち伏せしている邪魔な敵はクレーンで撃破！

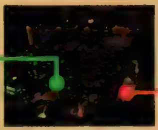
ファクトリー周辺

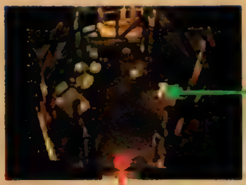
ファクトリー内部では高い位置にいる敵の攻撃範囲に入ると、戦闘中毎ターン追加ダメージを受けてしまう。奴らは戦って倒せないのでクレーンを使って排除しよう。

宝●400CR

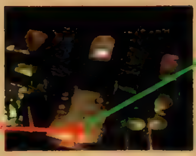


宝●クックリ刀
攻撃力10。クーン編でのみ入手することが可能。



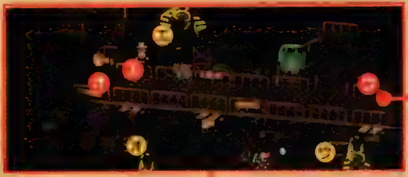


宝●400CR



T260G編でリュートを仲間にするには…
酒場で話した後カバレロ事務所へ行く。その後ここで戦闘に勝てばＯＫ。

ファクトリー内部

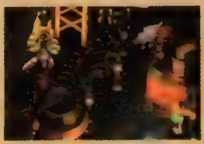


宝●鋼のお守り

宝●強力傷薬

●クレーンを使って邪魔な敵を排除しよう

㋐〜㋕の順にスイッチを押せば、敵の援護射撃は完全に排除できる。なお㋐〜㋕はそれぞれスイッチに対応したクレーンだ。



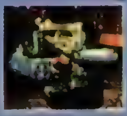
⬅援護射撃の射程外におびき寄せて戦ってもＯＫ。

BOSS ヴァルカン改

特徴 HP、防御力の高い強敵。しかも敵がボス含め計4体もいるので、長期戦は必至。

攻略法 全員で1体の敵に集中攻撃し、各個撃破していくのが一番安全で確実。術や技をガンガン使って、連携攻撃を狙おう。

HP	399
攻撃力	12
CR	250



トリニティに統治された超近代的リージョン

マンハッタン

高層ビルが建ち並ぶ、近代的なリージョン。中央のセントラルゲートは、トリニティ関係者以外立ち入り禁止。

レッドの場合

キャンベルビルには2回訪れる。1回目は社長に会うだけですぐ引き上げ、シュウザーを倒した後の2回目に本格的に乗り込む。

T260Gの場合

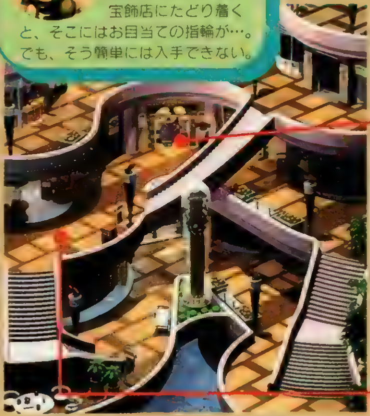
メカの権威といわれるレオナルドを訪ねる。レオナルドはT260Gに興味を持ち、いろいろ調べてくれるが……。

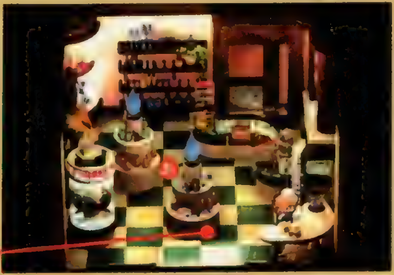
クーンの場合

指輪を求めて、ショッピングモールの宝飾店にたどり着くと、そこにはお目当ての指輪が…。でも、そう簡単には入手できない。

●ショッピングモール●さまざまなアクセサリーが買える店

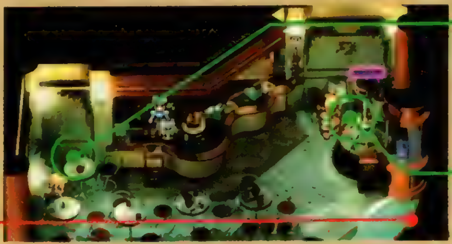
巨大なショッピングセンター。多くの店があるようだが、実際に買い物できるのは宝飾店のみ。なお、ここで売られている策士の指輪は、買えるだけのお金を持っている状態で訪れると、オウミの領主に買い取られて売り切れとなってしまう。そうなったら、オウミの領主の館に向かおう。また、レッド編とT260G編では仲間も加えられるぞ。





あ　宝飾店

名称	防御力	価格
パールハート	2	1500
紅炎石	1	1500
銀氷石	1	1500
精霊銀のピアス	1	1500
ブラッドチャリス	1	4000
パープルアイ	4	8000
ワンダーバングル	―	10000
策士の指輪	?	3000

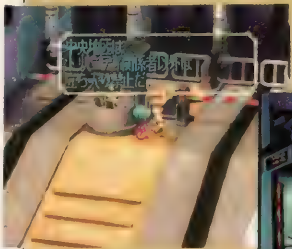


仲間●ヒューズ
しばしの休息を楽しんでいる。ここで仲間にできるのは、レッドのみ。シュウザーを倒したあとで話しかけると仲間になる。

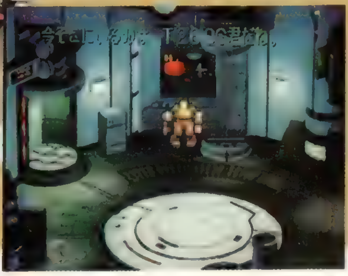
仲間●レオナルド
T260Gで訪ねるときは、ボディタイプを変更しているとダメ。彼に会うときは、必ずすっぴんボディ(タイプ1)で訪れること。

セントラルゲート

トリニティ関係者以外は立ち入り禁止の場所。この中にはメカの権威レオナルドの工房があり、彼の発行したパスを持っていれば入ることが可能。また、レオナルドの死後ここを訪れると、メカレオナルドを仲間にすることもできる。ただし、パスが手に入るのはT260Gが主人公の場合のみ。ほかのキャラが主人公の場合は、まったく訪れる必要のない場所だ。



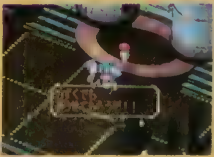
◀T260G以外の主人公では立ち入り禁止。どうやっても中に入ることはできないので、訪れる必要はない。



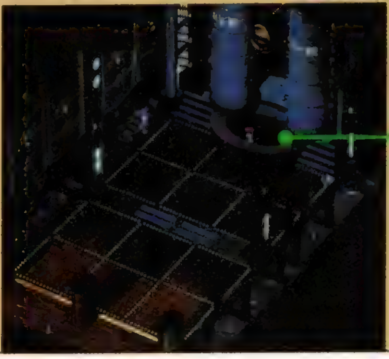
➡中にはレオナルドの工房がある。ここでメカレオナルドを仲間にすることもできる。

キャンベルビル(受付フロア)

レッドが主人公の場合、シュウザーを倒した後でビルを訪れると、ビルの内部に入ることができる。それ以外のキャラでは特にイベントはない。



◀ここに用があるのはレッドだけだ。



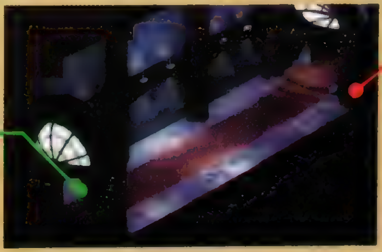
ビルに乗り込め!
受付に話しかけると、エレベーターに通され、内部に入ることができる。レッド以外は、あいさつされるだけでビルの内部には入れない。

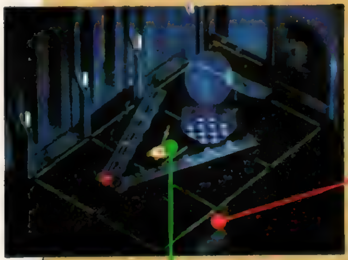
キャンベルビル(内部)●敵の居城に突入! ボスを倒せ!

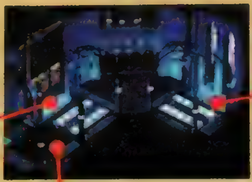
エレベーターで襲われ、途中から階段を上ることになる。階段にはものすごい数の敵が配置されているうえ、最後にはボス戦も連続で起こる。WPとJPの使いすぎには注意しよう。

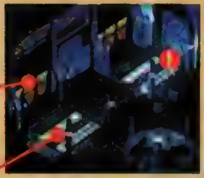
女の子と話してアイテムゲット!
レッドのためを思って、こんな場所まで来てくれたエレベーターガール。信用すれば電撃砲(攻撃力25、弾数4)をもらうことができる。疑った場合、戦闘になったあげく何ももらえないので注意。
宝●電撃砲

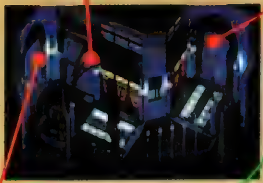
この先ボスとの連戦!
この部屋に入ると、まずは黒服との戦いが行われる。その後、一瞬の停電のスキに変身し、ブラッククロス四天王の1人、アラクーネ(キャンベル)との戦いに。休む暇はないので、黒服との戦闘前にセーブを忘れずに!

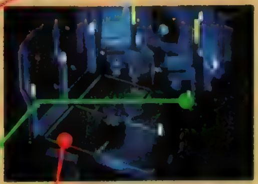






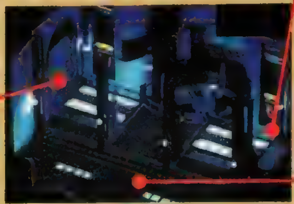


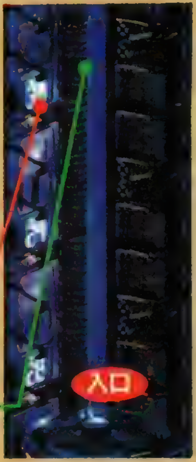




宝●ハントハスーカ
攻撃力20、弾数4の重火器。この時点ではちょっと威力不足。無理に取る必要はないだろう。

宝●ミサイルポット
攻撃力12、弾数4の重火器。誘導性が高く、確実に命中する。





宝●水撃銃
攻撃力20。圧縮した水で攻撃する。プッシュ効果もある。

宝●400CR

ハシゴを上ってスイッチを押せ
エレベーターが止まったら、ハシゴの先にあるスイッチを押そう。ドアが開き、先に進めるようになる。

BOSS 黒服

特徴 本人の周りを、3体のオートポリッシャーが固めており、直接攻撃が届かない。

攻略法 とくに怖い相手ではないので、一体一体なんて言わず、全体攻撃の術や技などを使って一気に片づけよう。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

BOSS アラクーネ

特徴 キャンベル社長の真の姿。全体攻撃ミニオンストライクに注意。邪術も使ってくる。

攻略法 レッドは最初から変身した状態で戦える。彼のヒーロー技を中心に手堅く連携を決めれば、そう苦労せず倒せるだろう。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

●階段で入手できる物
階段では、4カ所で避けられない戦闘が起こり、勝てばアイテムを入手できる。

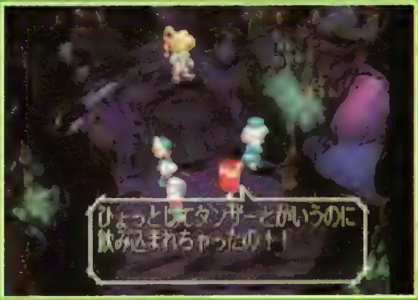
32F 術酒
34F ブラックイーグル
攻撃力28、弾数6のハンドガン。

36F 最高傷薬
38F プロテクター
防御力10の簡素な防具。体用。

リージョンシップを飲み込む巨大生物

タンザー

タンザーへはリージョンシップで移動中に飲み込まれることになる。ここには、印術の資格に必要な活力のルーンが眠る。

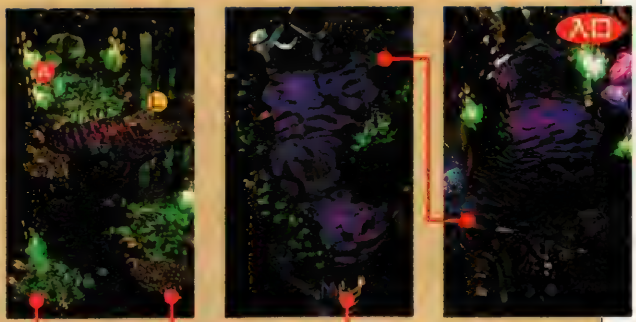


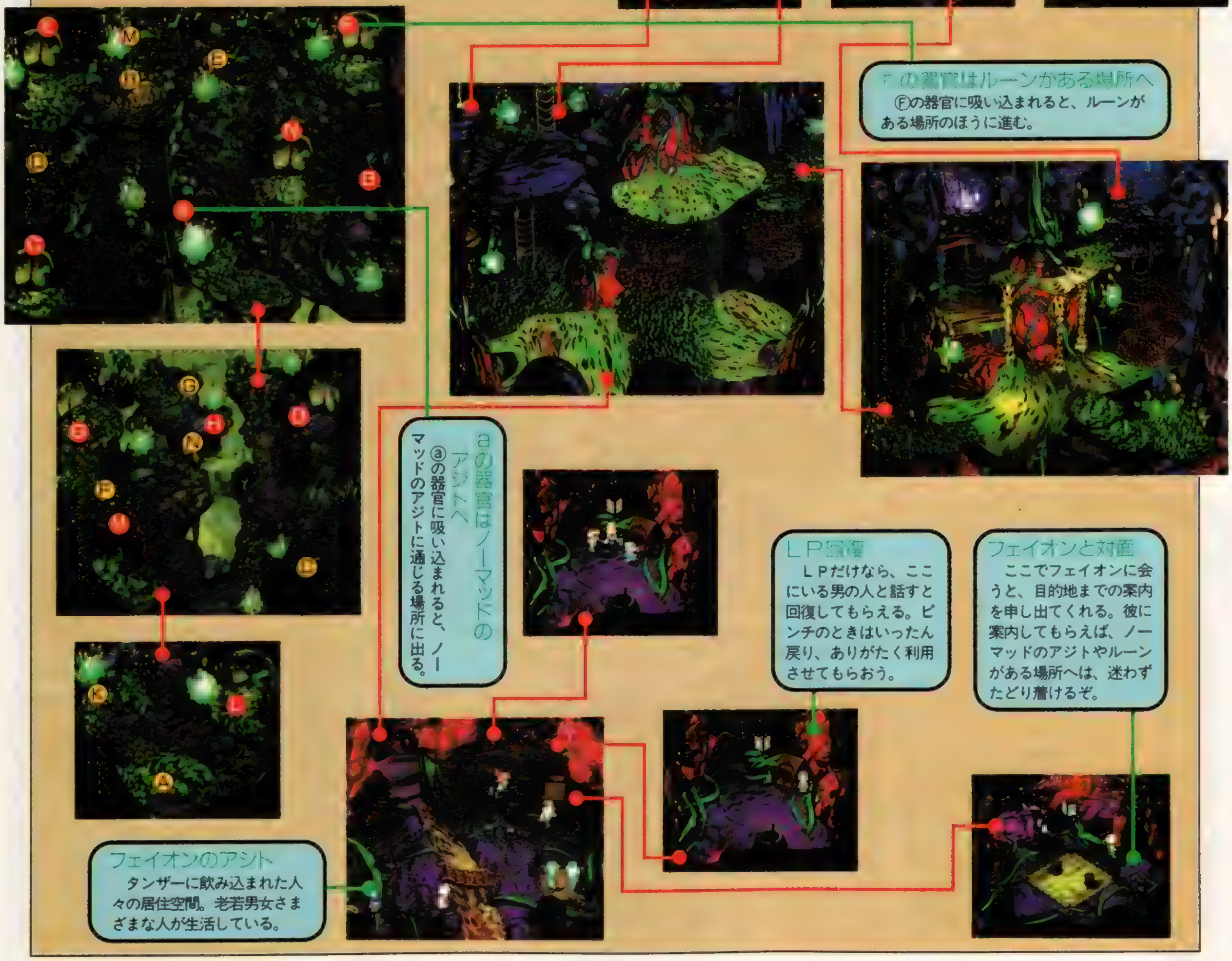
クーンの場合

女盗賊ノーマッドが持つ「盗賊の指輪」を取りに来る。ボスのタンザーはかなり手強い。パーティをある程度強くしてからでないと勝てないぞ。

タンザー●一方通行の器官を利用して目的地を目指せ!

ノーマッドのアジトやルーンがある場所へは、吸い込まれると別の場所へ飛ばされる、一方通行の器官を利用しないと行くことができない。マップ上に記入されているアルファベットを見て移動先を確認しながら、それぞれの目的地を目指そう。





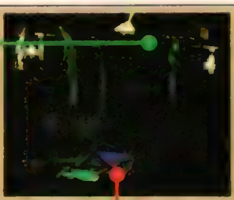
Ｆの器官はルーンがある場所へ
Ⓕの器官に吸い込まれると、ルーンがある場所のほうに進む。

aの器官はノーマッドのアジトへ
ⓐの器官に吸い込まれると、ノーマッドのアジトに通じる場所に出る。

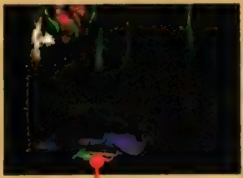
ＬＰ回復
ＬＰだけなら、ここにいる男の人と話すと回復してもらえる。ピンチのときはいったん戻り、ありがたく利用させてもらおう。

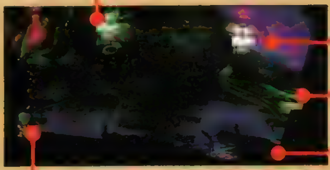
フェイオンと対面
ここでフェイオンに会うと、目的地までの案内を申し出てくれる。彼に案内してもらえば、ノーマッドのアジトやルーンがある場所へは、迷わずたどり着けるぞ。

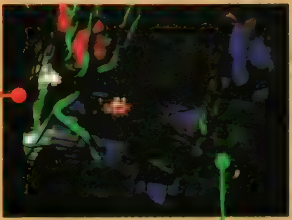
フェイオンのアジト
タンザーに飲み込まれた人々の居住空間。老若男女さまざまな人が生活している。



宝●ミサイルポット
メカに装備させると効果の高いミサイル兵器。攻撃力12。





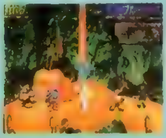


この部屋で2体の中ボスが襲ってくる。入る前にセーブ。

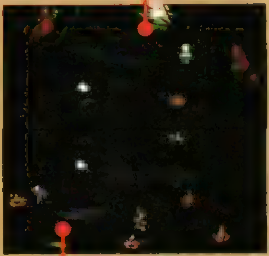
宝●[illegible]酒
タンザーの体内ではＪＰを回復できないだけに、非常にありがたいアイテム。スターライトヒールが使えるメイレンに持たせるといい。

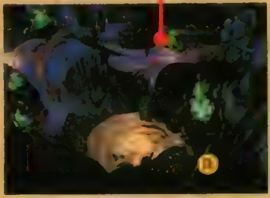
特大スライム出現!

ルーンの前には特大スライムが待ち受けている。タンザーほどではないが、こちらも手強い相手なので戦う前にクイックセーブしておこう。戦闘後強制的にスライムが仲間になるので注意。



⬅敵の数を減らし活力のルーンに触ろう。





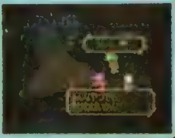
フェイオンが仲間に!

タンザーとの対決を前にして、これまで案内役だったフェイオンがパーティに加入する。体術を使いこなす心強い仲間だ。メイレンが仲間だと会話もあるぞ。

⬆仲間になったばかりのときは力不足だが、育てればかなり強くなる。

タンザーの心臓部と対決!

タンザーの心臓部では、ノーマッドがタンザーに吸収されかけている。指輪がもらえなくなると困るので、吸収される前に彼女を助けよう。

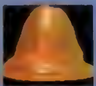


BOSS 特大スライム

特徴 大スライムを壁にして、後方から溶解液などの特殊攻撃でダメージを与えてくる。

攻略法 まずは壁になっている大スライムを倒さないと攻撃が届かない。敵全体を攻撃する技や術があれば楽に倒せるが…。

HP	800
攻撃力	12
CR	0

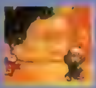


BOSS 大スライム

特徴 特大スライムの前に3体で立ちはだかるイヤな敵。1ターンに1匹ずつ復活する。

攻略法 1ターンに2体以上倒さないと、次のターンで復活されるので意味がない。物理攻撃は効果が薄いので術で攻撃だ。

HP	500
攻撃力	12
CR	0



BOSS バーゲスト

特徴 カモフックと一緒に出現するイノシシ。打撃系の攻撃が得意。

攻略法 連携を封じる意味で、こちらを先に倒すのが得策。味方5人の集中攻撃で手早く仕止めよう。

HP	297
攻撃力	25
CR	18

BOSS カモフック

特徴 銃技を使いこなす中ボス。異様にHPが高く、なかなか倒せない。

攻略法 次のタンザー戦に余力を残すため、術や技の使用は控えたいところ。武器による攻撃をメインに地道に攻めよう。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

BOSS タンザー

特徴 パーティの背後にある2本の触手と合わせて、1ターンに2～3回攻撃してくる。

攻略法 覚えている術や技の中で最強のものを使って、連携を組み立てるしか勝つ方法はない。振動波と痛覚倍増が脅威。

HP	4800
攻撃力	?
CR	?

ジョーカーと執政の癒着を暴け

トリニティ

3リージョン連合の政治組織が居を構えるトリニティ。厳重な警備態勢と近未来的な大きなビルが特徴的なリージョンだ。

エミリアの場合

ジョーカーがトリニティの執政に接触しているという情報を得たルーファスは、エミリアに単身潜入を言い渡すが反発される。その結果……。

トリニティλ基地●多数のメカが守る、警戒が厳重な基地

リージョンシップでは行くことができず、エミリア編でのみ訪れることが可能なリージョンだ。登場する敵が非常に強いのに最初は1人だけというのがツライ。

執政の部屋

この部屋の前にはメカ系の中ボスが陣取っている。視界にとらえられると強制的に戦闘になるので、その前に必ずクイックセーブしておくこと。勝てれば部屋に入れるが、中はもぬけの空なのだ。

宝●エメス・タグ

トリニティで唯一アイテムが手に入る部屋。宝箱はメカ系の中ボス+ザコ2体が守っている。勝てば防御力+5、石化に耐性があるアクセサリー、エメス・タグを入手できるのだ。

ここがゴールだ!

とりあえず、ここまで到達できればトリニティを脱出することができる。スタート地点からは、さほど遠くはないので、脱出するだけならそれほど問題はないだろう。

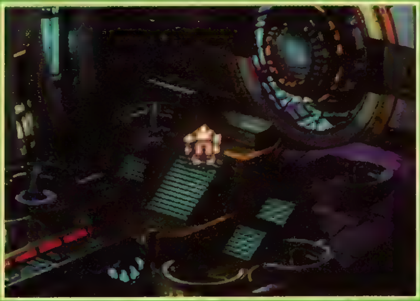
最短距離で脱出しよう

トリニティ基地内にはアイテムはあまり落ちていない。登場する敵も非常に強いので、仲間になりたてのアセルスや白薔薇姫は戦力として考えづらい。仲間を集めたら、寄り道をせずに脱出してしまっても問題ない。

中枢部に隠されたRB3型とHQの秘密!

タルタロス

トリニティの中枢部に位置するタルタロス。その中央には、執政官クラスのパスワードを必要とする情報が存在する。



T260Gの場合

T260Gは、新たに入手したRB3型とHQの詳しい情報を得るために、レオナルドの協力を得てタルタロスの中枢部へ行くことに成功する。

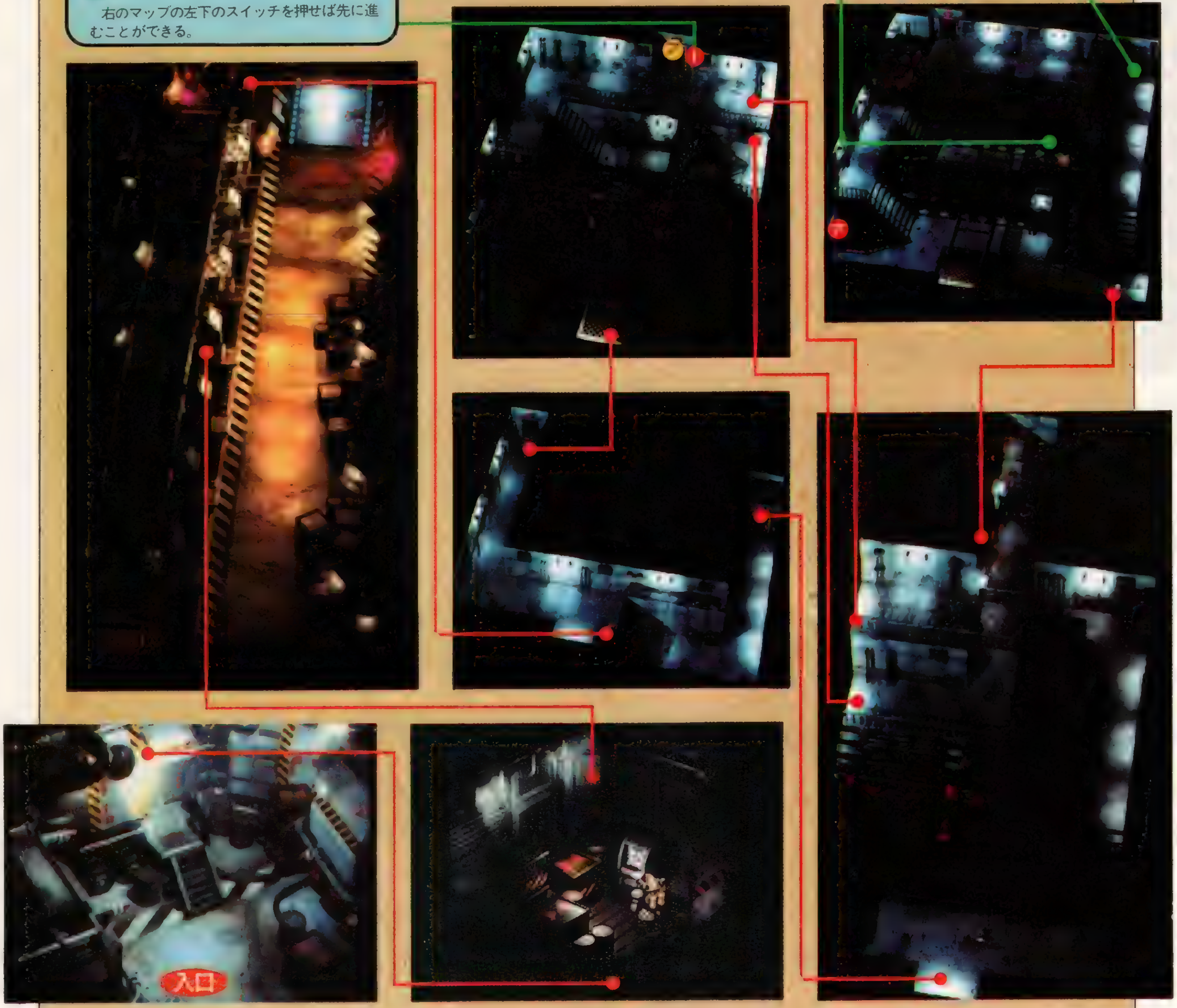
タルタロス●さまざまな障害を突破して中央情報室へ急げ!

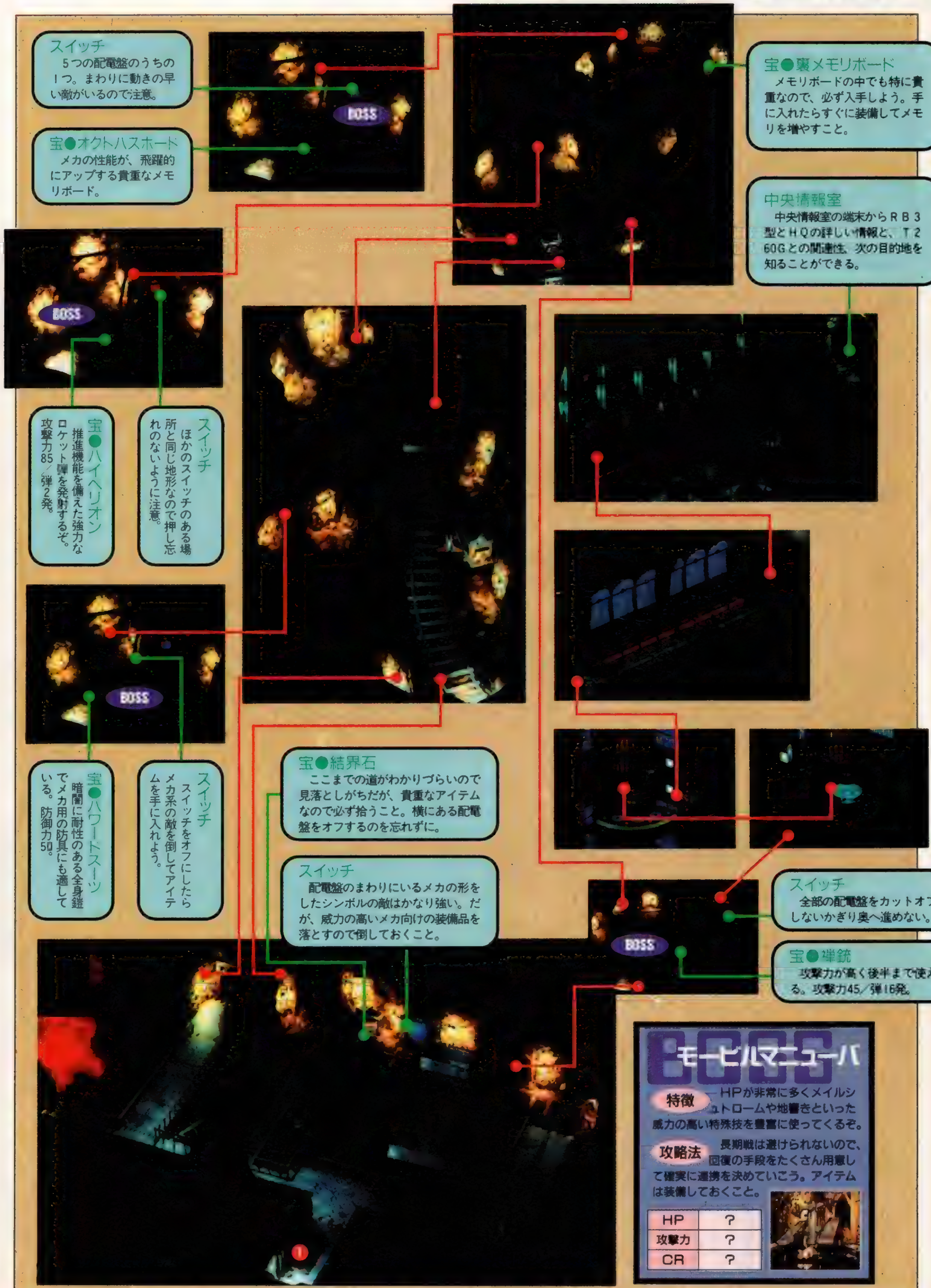
T260G編でのみ訪れるこのマップには、メカ系の敵が多く出現するので、エネルギーも充電できてプログラムを入手するのに最適。また、メカ向けの強力な装備品がたくさん入手できるので見落としのないようにしよう。

宝●レーザーカービン
メカ向けの武器なので持っておくと便利。攻撃力25/弾10発。

宝●超震波ブレード
中盤以降も役に立つので、オススメできる武器。攻撃力30。

扉
右のマップの左下のスイッチを押せば先に進むことができる。





スイッチ
5つの配電盤のうちの1つ。まわりに動きの早い敵がいるので注意。

宝●オクトハスボード
メカの性能が、飛躍的にアップする貴重なメモリボード。

宝●裏メモリボード
メモリボードの中でも特に貴重なので、必ず入手しよう。手に入れたらすぐに装備してメモリを増やすこと。

中央情報室
中央情報室の端末からRB3型とHQの詳しい情報と、T260Gとの関連性、次の目的地を知ることができる。

スイッチ
ほかのスイッチのある場所と同じ地形なので押し忘れのないように注意。

宝●ハイペリオン
推進機能を備えた強力なロケット弾を発射するぞ。攻撃力85／弾2発。

スイッチ
スイッチをオフにしたらメカ系の敵を倒してアイテムを手に入れよう。

宝●パワードスーツ
暗闇に耐性のある全身鎧でメカ用の防具にも適している。防御力50。

宝●結界石
ここまでの道がわかりづらいので見落としがちだが、貴重なアイテムなので必ず拾うこと。横にある配電盤をオフするのを忘れずに。

スイッチ
配電盤のまわりにいるメカの形をしたシンボルの敵はかなり強い。だが、威力の高いメカ向けの装備品を落とすので倒しておくこと。

スイッチ
全部の配電盤をカットオフしないかぎり奥へ進めない。

宝●単銃
攻撃力が高く後半まで使える。攻撃力45／弾16発。

BOSS モービルマニューバ

特徴 HPが非常に多くメイルシュトロームや地響きといった威力の高い特殊技を豊富に使ってくるぞ。

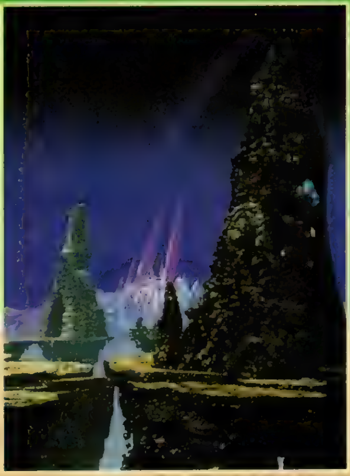
攻略法 長期戦は避けられないので、回復の手段をたくさん用意して確実に連携を決めていこう。アイテムは装備しておくこと。

HP	?
攻撃力	?
CR	?

陽術の資質を求める者への試練が待つリージョン

ルミナス

陽術の資質を得るための試練が受けられるルミナパレスは、1度クリアすると2度と挑戦できない。そのため、主人公キャラクター以外で陽術の資質を修得させたい仲間がいる場合は、陽術のチャレンジのときに一緒に連れてくる必要があるぞ。



ルミナパレス●アイテムもしっかりゲットしよう!

ルミナパレスの内部では、セーブはおろかクイックセーブすらも不可能。最後のゲート(出口の部分)で敵だけは出さないこと。

ア→イの順番で

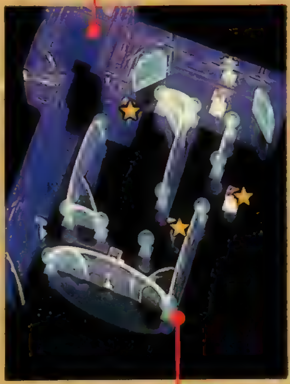
最後のゲートは当てた光線の色によって、出るものが変化!

最後の広間にあるゲートは、当てている光線の色で接触したときの結果が変わる。貴重なアイテムも手に入るぞ。

色	結果
白	脱出が可能に
青	ザコモンスター
赤	強力なモンスター
水色	月白のショール
ピンク	結界石
黄色	400CR

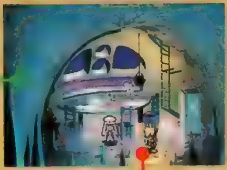
クーン、T260Gの場合

クーンとT260Gは術の資質を得られないため、ルミナパレスに入ることはできないのだ。ルミナパレスへの挑戦を望んだ場合、仲間だけが中に入って術の資質を修得して戻ってくることになる。自分は何にもしなくていいのだ。



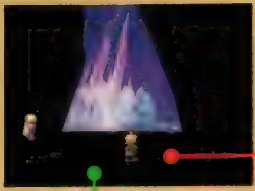
陽術の館

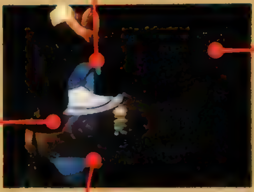
4種類の術が買える。陽術の資質を得たキャラクターは、まずここで陽術を購入しよう。

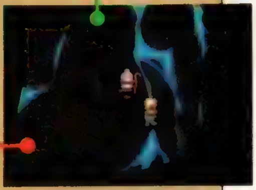


陰術の館　仲間●サイレンス

陰術の館にある柱の陰には、妖魔のサイレンスが立っている。オーンブルで彼の影に協力を求めれば、仲間にできるぞ。

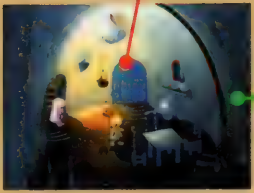






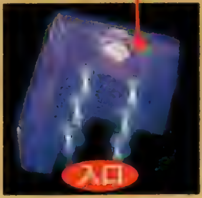
ルミナパレスへ

パレスの前にいる魔術士に話しかければ、ルミナパレスの内部に送ってもらえる。



発着場　仲間●ルージュ

発着場にいる白銀の髪の魔術士は、ブルーの双子であるルージュだ。エミリア、レッド、リュートなら仲間にできる。



の部分の鏡を動かそう

★のマークがついた鏡を動かせば、ゲートを開くことができる。アイテムを取るのを忘れないこと。

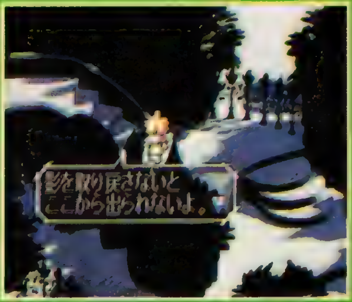
陽術の館	
名称	価格
太陽光線	300
スターライトヒール	300
フラッシュファイア	600
フラッシュフラッド	300

陰術の館	
名称	価格
パワースナッチ	600
ハイドビハインド	300
シャドウネット	300

陰術の資質を求める者への試練のリージョン

オーンブル

妖魔のサイレンスを仲間にするには、必ずこのリージョンへ来る必要がある。ただし、そうすると必然的に陰術の資質を修得することになるため、陽術の資質は得られなくなるのだ。サイレンスを取るか、陽術の資質を取るかの選択が迫る。



オーンブル●キャラクターの影を正しく見分けるのだ!

切り離された主人公の影を追って、館の中へ。館にはニセ物の影もいる。その中から本物の影を見分けるのだ。序盤に訪れるとけっこうしんどいぞ。

クーン、T260Gの場合は

ルミナパレスと同様、クーンとT260Gはオーンブルに入ることができない。だから、サイレンスも仲間にできない……。資質は仲間だけで修得して戻ってくることになる。

BOSS シャドウ

特徴 こちらのメンバーの能力をコピーして、攻撃してくる。技や術も使ってくるぞ。

攻略法 1人ずつ集中攻撃すれば苦労せずに倒せる。運が悪いと連携攻撃を使われることもあるので戦闘を長びかせないこと。

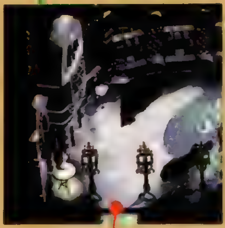
HP	?
攻撃力	?
CR	?

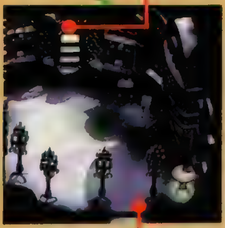
影の巣窟(左)

左側の巣窟で接触した影は、すべて右側の巣窟に移動する。本物だけを右側に送るのがベスト。

影の巣窟(右)

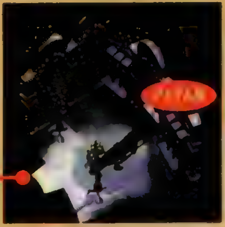
右側の巣窟で影に接触すると、ニセ物だった場合は即戦闘に突入。本物の影なら、奥の部屋へ逃げる。

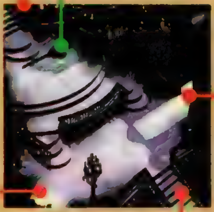


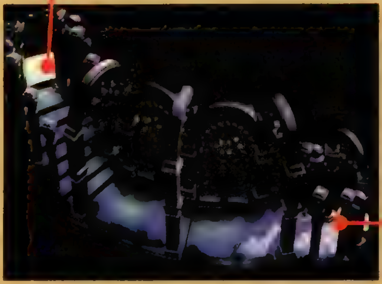


宝●術酒

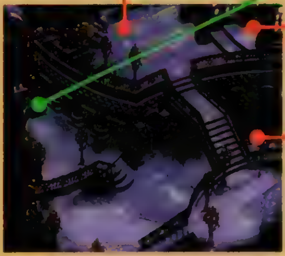
影になっているので見分けにくいが、ここに宝物のシンボルがある。接触すれば「術酒」を入手できる。







宝●200CR



サイレンスの影

サイレンスの影が、このあたりにいる。話しかけて協力を求めれば、資質を得た後で仲間になる。

アイテムを安く買える

館の中には敵だけでなく、アイテム屋の影もいる。ここでは他のリージョンのアイテム屋よりも安い値段で、武器や回復用のアイテムなどが買えるぞ。傷薬などはここでまとめ買いしておこう。

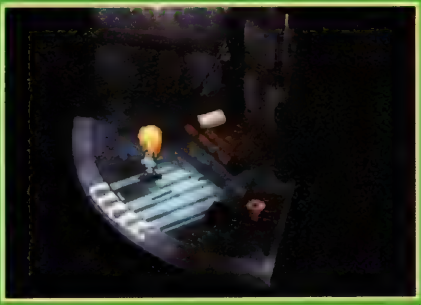
アイテム屋

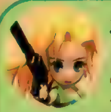
名称	価格
傷薬	15
強力傷薬	100
最高傷薬	300
精霊石	100
シャドウダガー	160
闇のローブ	300

巨大な監獄リージョン

ディスペア

エミリア編のスタート地点であり、印術の資質を取得するのに必要な解放のルーンが眠っている場所。リージョンそのものが監獄となっていて、娯楽として脱走を推奨する謎の人物が所長を務めている。





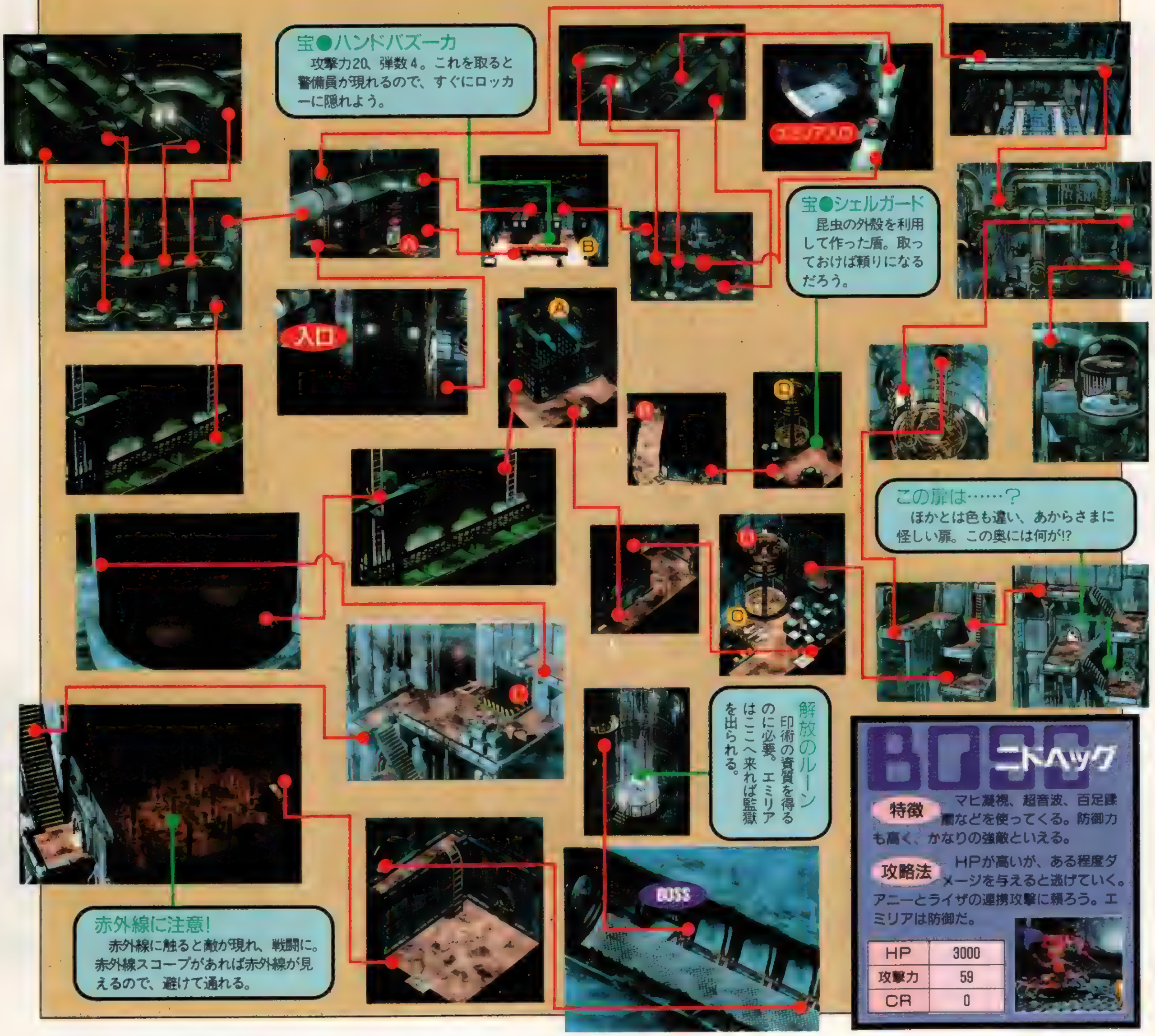
エミリアの場合

レン殺害のぬれぎぬを着せられ、ここへ送られたところからエミリア編はスタート。アニー、ライザと脱走を図る。

ディスペア●監獄内部は、思いのほか広いのだ

エミリア編のスタート地点となるリージョン。監獄という特殊な役割を担っている場所だからか、リージョンシップでここへ来ることはできない。もし何らかの事情でここへ来る必要があるときは、クーロンにいるアニーに助けてもらうことが必要だろう。

⬅脱獄をススメるディスペア署長。道楽ということだが、何か理由もありそう。



BOSS ニドヘッグ

特徴 マヒ凝視、超音波、百足踵落などを使ってくる。防御力も高く、かなりの強敵といえる。

攻略法 HPが高いが、ある程度ダメージを与えると逃げていく。アニーとライザの連携攻撃に頼ろう。エミリアは防御だ。

HP	3000
攻撃力	59
CR	0

巨大なカジノの地下にはノームの棲む洞窟が

バカラ

カジノにバー、そしてホテルを有する行楽地・バカラ。ここは、巨大なビルがそのまま1つのリージョンとなっている。

エミリアの場合

ジョーカーが現れたとの情報を得、諜報活動を行う。地下のノームの洞窟で、ジョーカーの姿を見かけるが……。

クーンの場合

指輪を売ってもらいに来たところ、その指輪が紛失！　犯人(?)であるネズミとのドタバタチェイスが始まる!!

レッドの場合

キグナスの最初の停泊地、バカラでブラッククロスの慰安旅行(!?)に遭遇。エレベーター内で変身し戦いを挑む！

巨大なビルがそのままリージョンになっている。その構造上、フロアの移動にはエレベーターを使うと便利。残念ながら、カジノで遊ぶことはできないのだ。

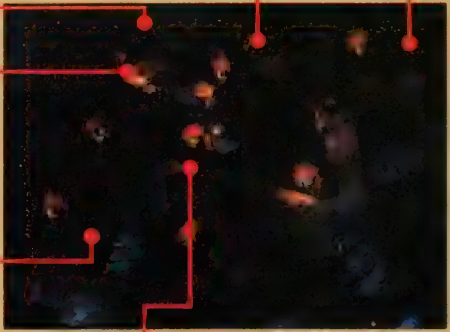
◆エミリアはここでバニー姿に！　しかもなんだか楽しそう。

◆地下駐車場からは、ノームの洞窟へと行くことができる。

ノームの洞窟●ビルの地下に広がる洞窟

カジノフロアからエレベーターで下りた地下駐車場にあるマンホールから行くことのできる洞窟。つながりがわかりにくい上、気づきにくい横穴などもあるので、マップをよく見て確認しよう。

◆エレベーターで下りてきた地下駐車場のマンホール。ここが洞窟の入口だ。

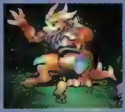


BOSS 巨獣

特徴 エミリア編のみ登場。地震を始めとした、高い攻撃力を誇る。が、HPは若干低め。

攻略法 連携攻撃を狙い、短期決戦を挑もう。戦いが長引くと、その攻撃力の高さゆえに、被害が大きくなるおそれがある。

HP	4000
攻撃力	78
CR	400



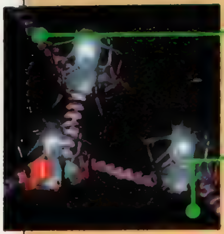
オルロワージュの支配する永遠の空間

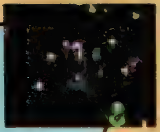
ファシナトゥール

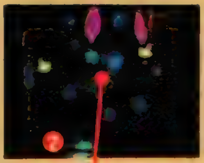
妖魔オルロワージュの支配する、時間の概念のないリージョン。捕らえられた人間たちの暮らす街もある。

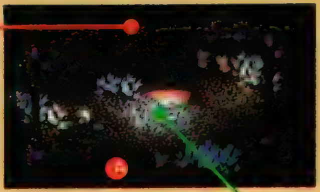
アセルスの場合

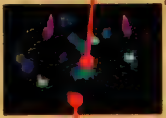
事故により命を失い、この地に運ばれる。12年の時を経て目覚めれば、半人半妖の存在となっていた。ここから、彼女の数奇な運命が始まる……。

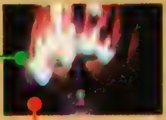


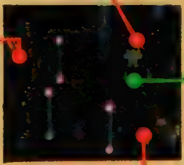


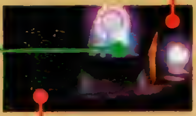


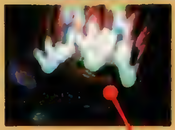


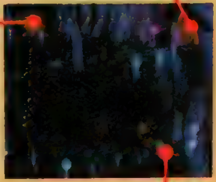


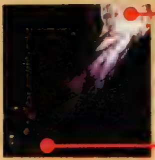


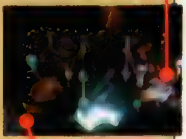


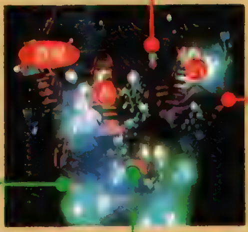


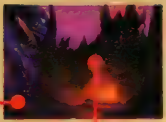


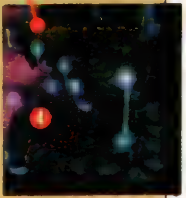












アセルスの部屋へ

ここに戻ると仲間はパーティからはずれ、アセルス1人になる。

宝物庫へ

いくつかの貴重なアイテムがあるが、最初の段階では部屋から持ち出すことはできない。

花園

いきなりセアトに刺される。なお、右奥へはセアトが邪魔をしていて通れない。話が進んでも行けないので引き下がろう。

a 零姫の部屋

イルドゥンと白薔薇姫の3人で訪れると、零姫の情報が聞ける。その後白薔薇姫と2人で訪れると、さらに詳しい情報が聞ける。

b 白薔薇姫の部屋

オルロワージュに謁見した後、イルドゥンとともに訪れれば、白薔薇姫を仲間にすることができる。

仲間●白薔薇姫

アセルスが1人になったときは、自室に戻っている。

c 金獅子姫の部屋

イルドゥンと白薔薇姫の3人で訪れると、金獅子姫の情報を聞くことができる。金獅子姫は、今は棺の中で眠っている。

回復ポイント

石の巨人

一応、戦うこともできるが、最初の段階では勝つことは不可能。うっかり近寄ったりしないように注意。

謁見の間へ

花園でセアトに刺された後で訪れると、オルロワージュに謁見することになる。ここで、イルドゥンが仲間になる。

仲間●イルドゥン

戦闘面での教育係。アセルスが1人なったときは訓練場にいる。彼がいると頂上には登れない。

訓練場へ

戦闘の訓練を行う場所。ある程度勝ち続けると合格となり、使用できなくなる。

???

開かないドア。最初の段階では通ることができない。その存在だけ覚えておこう。

最下層へ

ファシナトゥールを脱出するときに通るダンジョン。基本的に1本道なので、迷うことはない。敵も出現するが、多くないので簡単に抜けることが可能。

⬅白薔薇姫とともに、シップで脱出することになる。

仕立て屋

ジーナのいるお店。ここで服を着替えると、初期装備はシルティークに変わる。

あ)コサルスの店	
名称	価格
幻魔	LP3
トウテツパターン	LP2
木陰のローブ	LP1
砂の器	LP1

い)妖術の館	
名称	価格
ファッシネイション	300
幻夢の一撃	500
硝子の盾	300

世界を巡るリージョンシップ

キグナス

航路に沿って、世界を巡っているリージョンシップ。レッドの情報の拠点。他のキャラでは乗り込むことはできない。

レッドの場合

機関士見習いとして働く乗組員レッド。航路に沿って旅をしブラッククロスの情報を追い求めていくことになる。

BOSS カモフック

特徴 危なくなるとザコを呼んで隠れてしまい、その後パーティが危機になると復帰してくる。

攻略法 ザコが出てきたら、全体攻撃で一気にせん滅しよう。もたもたしていると、カモフックが復帰してくるぞ。

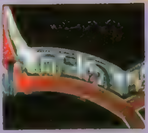
HP	?
攻撃力	?
CR	?

●パイレーツ襲撃時のポイント

イベントでパイレーツに襲撃されたら、自動的にヒューズが仲間になる。また、客室に入れるようになるので、船内にいる仲間をすべて集めよう。仲間はイベントが終わるといなくなるので、できるだけ装備を頂いておきたい。中でもアセルスと白薔薇姫はこのイベント限りなので、「木陰のローブ」だけはもらっておこう。この後の展開がラクになるはずだ。

●敵の数を減らす方法

右の写真の場所に行き、ヒューズがパーティを抜けたら反対側に回り込もう。挟み撃ちすることで数を減らせるはずだ。



●ボスへのルートは回り道が正解

ボス戦は、❷を通って正面から突入するとたとえ勝ってもゲームオーバーになってしまう。❷の通路の下の船体下部を通って向かおう。

アセルスの場合

仲間を助けてほしいという水妖からのメッセージを読み、水妖が保護されているという領主の館を訪れることになる。

クーンの場合

指輪探しの旅の中、策士の指輪をここの街の領主が買ったとの情報を得て、オウミにやってくることになるのだ。

リュートの場合

レストランでハミルトン艦長と話をしてから、発着場に向かうとネルソンに向かうかどうかの選択が生まれる。

水妖に出会える美しい街

オウミ

巨大な湖に囲む美しい町並みが特徴。湖には水妖が住んでおり、ときおり人間の罠にかかってしまうこともあるとか。

オウミには無料の宿屋と、酒場、そして領主の館がある。橋の下を流れる花びらは、水妖からのメッセージらしい。

領主の館●水妖を愛する領主が住む館

領主の館には水妖(妖魔)のメサルティムが捕らえられている。アセルスの場合、ここで彼女を救うことになる。一旦別れた後、もう一度訪れればメサルティムを仲間にできる。他のキャラでも、ヌサカーンがいれば仲間にすることができる。

風情あふれる東洋的なリージョンだが……!?

京

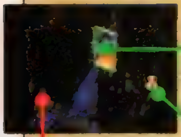
レッドの場合

いつかクーロンで見た麻薬密売人の姿を見かけて書院へ。そこには、メタルブラック基地の入口があった。

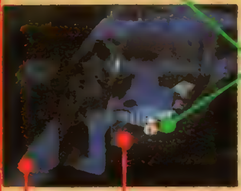
オリエンタルな雰囲気の平和的なリージョン。しかしその裏には、ブラッククロス四天王、メタルブラックの基地が!

メタルブラック基地●麻薬の密造を行っている、メタルブラックの秘密基地

入るのは簡単だが、基地に爆弾を仕掛けると、出るときにメタルブラックとの戦闘になる。半端な実力のうちは、うかつに入り込まないほうがいいだろう。



入口はここ
この掛け軸の裏が基地への入口。仲間にラビットがいれば、教えてくれる。

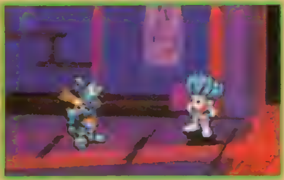


BOSS メタルブラック

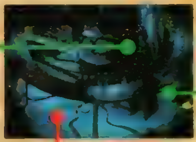
特徴 ムーンスクレイバー、タイガーランページなど、強烈な攻撃を繰り出してくる強敵。

攻略法 確実に連携を決めつつ、変身のチャンスをうかがっていこう。HPが高いので、長期戦を覚悟して装備を固めておこう。

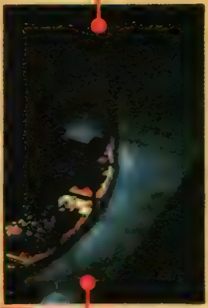
HP	?
攻撃力	?
CR	?

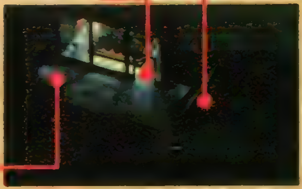


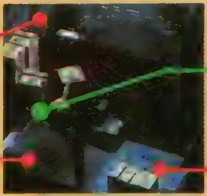
ハリケーンを仕掛ける
爆弾をしかけたら外へ脱出。しかし出口には、ボスのメタルブラックが待ちかまえる。



宝●裏メモリボート
メカが仲間にいるなら絶対に入手



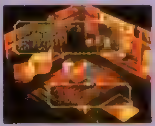




攻撃力19の武器。科学的に再現された古代の武器。刀技が使用できるのが魅力。

修行所

精神の修行を行い、心術の資質を得ることができる修行所。人間であれば誰でも(ブルー除く)修得が可能。修行は1対1で戦闘を行い、勝てばOKなので、難しいことはない。覚えさせたいキャラがそろったら修得しよう。なお、心術と相反する邪術は、資質を得られない。ちなみに、妖魔は修行できないが、半妖のアセルスは可能なのだ。



⬆1対1の戦闘に勝てば、資質を得ることができるのだ。

心術屋	
名称	価格
克己	300
呪縛	300
穏行	300

おみやげ屋

その名のとおり、アクセサリーなどのおみやげを売っている。絶対に買っておきたいような便利なアイテムはとくに売っていないので、資金に余裕があれば何か買っておく程度。仲間にモンスターがいるなら、お守り系のアイテムは多少は役に立つ。しかし、そうでない限り、お守りを買うくらいならクーロンなど他のリージョンで傷薬などの回復アイテムを補充したほうがいいだろう。

名称	価格
精霊石	30
ラッキーコイン	30
アンラッキーコイン	30
牙のお守り	150
翼のお守り	150
花のお守り	150
鋼のお守り	150
武道着	210

庭　園

レッドの場合、IRPOのラビットがここで仲間になる。それ以外のキャラでは、とくに何も起こらない。

➡ラビットはブラッククロス基地に入る前に仲間にしておきたい。

IRPO隊員の高速機動型メカ。WPが高いので、装備によっては即戦力に。

倒れし剣豪たちの墓標のように……、荒城そびえるリージョン

ワカツ

かつては剣の達人たちが集うリージョンだったワカツ。しかし、トリニティの攻撃で壊滅している現在では、朽ちかけた城が寂しげにたたずむのみだ。剣のカードが安置されているこのリージョンへは、ゲンの立ち会いのもとでないと来ることはできない。

ワカツの城●剣聖の間にある剣のカードを手に入れろ！

強力なアイテムを集めに行く場合は分岐ポイントを上に、剣のカードを取りに行く場合は分岐ポイントを下に行けばOKだ。

宝●鉄下駄
防御力＋8、丈夫さ＋10、位置替え耐性、武器としても使える。

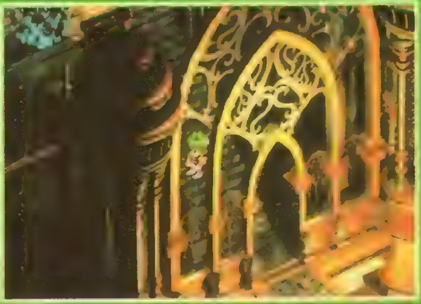
宝●[illegible]刀
優れた切れ味を誇る名刀で、刀技が使える。攻撃力41。

宝●流星刀
ゲンのハラメータが十分に育っているともらえる刀。攻撃力55。

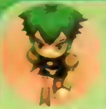
●[illegible]の間
変化する3つの絵柄をすべて剣にそろえると、剣のカードが手に入る。

指輪の君に会おう!

ムスペルニブル



指輪の君が治めるヴァジュイール宮殿を有するリージョン。宮殿内の小部屋では、さまざまなミニゲームに挑戦できる。



クーンの場合

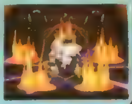
クーロンでメイレンに、8つの指輪の話を聞いたあとならいつでも訪れることが可能。クーン編での鍵となるリージョンで、[illegible]となる人物と出会うことになる

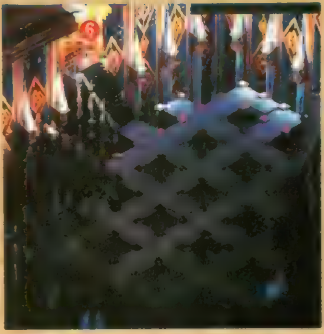
ヴァジュイール宮殿●ミニゲームがキミを待っている

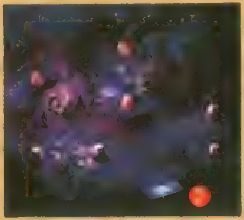
ヴァジュイール宮殿には、8つの閉ざされた部屋が存在する。それらは、さまざまなリージョンに散らばっている8つの指輪に対応しているらしい。ここを訪れたとき最初に指輪の君と会話をすれば、持っている指輪に対応した小部屋の扉が開く。各小部屋には試練(ミニゲーム)が待っているので、とりあえず1つでも指輪が手に入ったらここに来てチャレンジしよう。8つ全部の試練をクリアすると、新たな展開が待っているぞ。

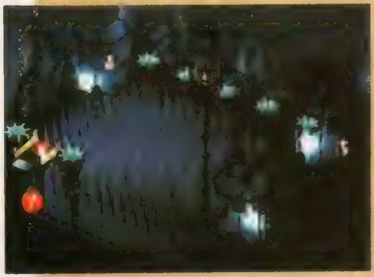
●マグマスライムの倒し方は?

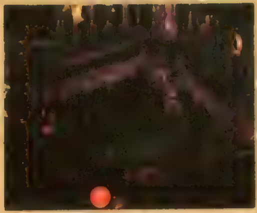
1回の攻撃でLPを1奪っていく強力な敵。毎ターン敵のすべてが復活する。二刀烈風剣など、敵全体に大ダメージを与えられる技を連発し、早めに勝負を決めよう。すべての敵を6回倒せばクリアだ

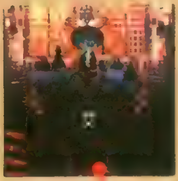


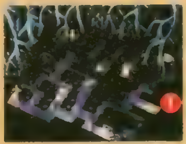


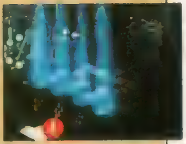


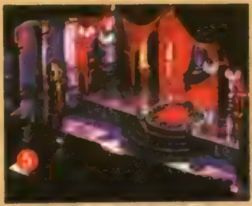










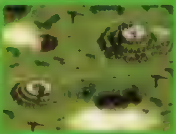


●ハイ&ロー

副賞は、最後に名前の挙がったアイテム。だから、7問目まで正解したら、欲しいアイテムが出るまでわざと間違え続けるといいぞ

古代メカ発掘で生計を立てるリージョン

ボロ



無数に存在するクレーターから古代のメカが発掘されるリージョン。

T260Gの場合

T260Gの出発点。タイムに発掘されたT260Gは、任務遂行のためにスクラップに旅立つ。

T260G編のスタート地点となる街で、それ以外のキャラクターが行くことは不可能。また、T260Gも一度ボロを離れると戻れなくなってしまうので、アイテムなどの見落としに注意しよう。

⬆ボロの市民はメカの残骸を売ったお金で生活している。

アイテム屋	
名称	価格
傷薬	30
強力傷薬	200
最高傷薬	600
石化回復	100
万能油	100
インスタントキット	20
破壊光線銃	10000
粒子加速砲	10000

クレーター●今回の任務は拉致されたタイムの救出!

リージョンの平和を守る治安維持機構

IRPO

リージョン間の治安を守る機構。リージョンそのものが巨大なビルだ。

ＩＲＰＯでの最大の目的は、盾のカードを獲得すること。ドゥヴァンで秘術の情報を得てから訪れると、ヒューズが現れて交換条件の話を持ちかけてくる。ムスペルニブルに行って、みごと条件を満たして帰ることができれば、盾のカードをもらえるうえにヒューズが仲間になるぞ。

BOSS 朱雀

特徴 炎属性の攻撃に耐性があって、ファイアバリアを装備している。全体攻撃のヒートウェイブは威力が高いので要注意。

攻略法 紅炎石を使って炎属性を装備すれば、楽に倒せるハズ。

HP	攻撃力	CR
?	?	?

ムスペルニブル●ＩＲＰＯパトロールの管轄区域

魔術を深く信奉する魔術士たちのリージョン

マジックキングダム

ブルーの場合

ブルーの故郷であり、旅の出発点でもある。しかし、術の資質を集めているうちは戻れない。真の魔術の力を身につければ戻れるのだろうか？

ブルー編における旅立ちのリージョン。術の資質は得られないが、世界に存在するあらゆる術の知識が結集している。

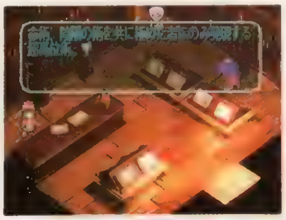
アイテム屋	
名称	価格
魔道着	100
術酒	200
神酒	1000
雷の結晶	1500
精霊石	30
ルーンソード	2850

魔術の館	
名称	価格
エナジーチェーン	300
インプロージョン	500
サイコアーマー	300

ショップガイド

資質は得られないが、術は買える。また、アイテム屋には強力な剣があるぞ。

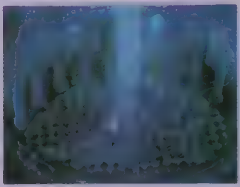
ブルー編以外のシナリオなら自由に出入りできるが、このリージョンで生み出された魔術の資質は門外不出なため、訪れても資質を修得することはできない。そのかわり、術に関する文献が納められた図書館は広く開放されているので、世界に存在するさまざまな術のことを調べられる。



⬅5系統に属さない、命術のことが記された文献もある

●「フルドの工房」ではプレイヤーの実力が試される!?

街の奥の「フルドの工房」では、内部にあるモンスターと宝箱の石像がすべて実体化するイベントが発生する。石像を実体化させた状態で2階のホールから行ける突き当たりの部屋に入ると、ボスキャラのフルドと戦えるぞ。実体化した敵やフルドを倒しても何のメリットもないが、実体化した宝箱からは珍しいアイテムが拾えるのだ。

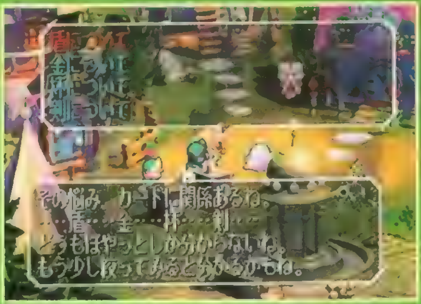


⬆1階ホールにある不思議な物体に触れて ボタンを押すと…

⬅ボスのフルドを倒しても、宝箱やモンスターは元に戻らない

秘術、印術の資質を得る足がかりのリージョン

ドゥヴァン



ブルーの場合

目的は他のシナリオと同じカードと石を取りに来ることだが、ブルーの場合はそれがシナリオクリアに必須なため、必ずもらっておく必要がある。

独自の方法で未来を見通す占い師たちが集うリージョン。秘術、印術の資質を得るために必要なアイテムがもらえる。

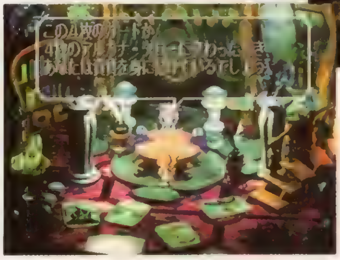
秘術の館	
名称	価格
剣	300
盾	300
杯	300
金貨	150

印術の館	
名称	価格
勝利のルーン	300
活力のルーン	300
保護のルーン	300
解放のルーン	300

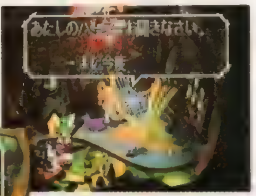
ショップガイド

資質を修得していなくても、使いたい術があるなら買っておくといい。サポート系の術が役に立つ。

秘術の館で4枚のカード、印術の館で4つの石をそれぞれもらえる。これらのアイテムは秘術、印術の資質を得るために必要なのはもちろん、仲間を集めるのにも欠かせないものなので、術の資質を修得するつもりがなくても両方もらっておくこと。興味があったら、リージョンの中にいる占い師とも話してみるといい。



⬆カラフルな家々には、それぞれ独自の手法で未来を見通す占い師たちが住んでいる。のぞいてみるとなかなか楽しいぞ。



⬅カードと石は両方をもらうこともできるが、資質はどちらか一方しか修得できない。どっちの資質を選ぶか、迷うところだ。

●神社には零姫が

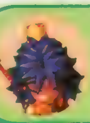
奥の神社には妖魔の零姫がいる。場の系統の術と、妖魔の情報に詳しい彼女とは一度話しておくといいだろう。妖魔の存在がストーリーに深く関わっているアセルス編では、ほかのシナリオでは見られない彼女の一面をかいま見ることができる。

⬅場の系統の術を修得するときのカギになる零姫。頼りになる術の案内人だ。

酒で潤うリージョン

ヨークランド

いくつもの酒蔵が立ち並ぶ、どこかのどかな雰囲気のリージョン。



リュートの場合

リュート編の出発点。自由気ままな生活を送る彼は、ある日突然自立することを決意し故郷をあとにする。

リュートのスタート地点であり故郷でもある。また、クーン編では不治の病に冒された少女を助けると、病魔モールとの戦闘があるぞ。沼地には杯のカードがあるので、酒蔵の主から情報を聞いたら取りに行こう。

BOSS 病魔モール

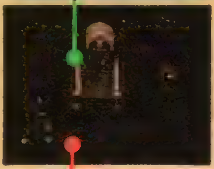
特徴 少女にとりつく前に6000以上ダメージを与えると逃げてしまう。また少女にとりついて6ターン経つとゲームオーバー。

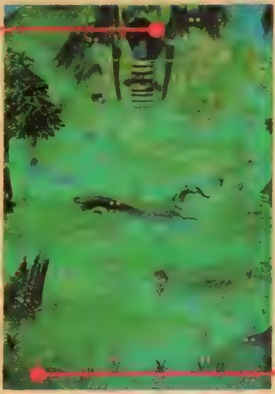
攻略法 少女にとりつくまでの間に指輪を使って味方の能力を上昇させ、どんどん攻撃すれば6ターン以内に倒せるハズ。

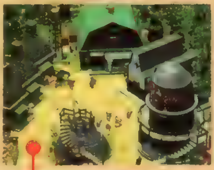
HP	12000
攻撃力	?
CR	?

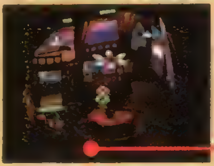
街～沼地●沼地の奥に納められた杯のカードを獲得せよ

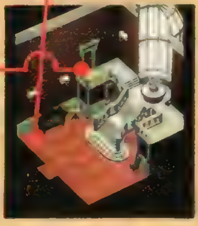
杯のカード
酒蔵でカードの情報を聞き、酔った状態で訪れると杯のカードを入手できる。酒に酔ったままでの戦闘はキツイ。











病魔モール
一度訪れてから、クーロンに行ってヌサカーンを仲間にしよう。その後、もう一度訪れると病魔モールとの戦闘に突入するぞ。

崩壊間近の混沌を旅するリージョン

マーグメル

クーンの故郷。寿命が近づいたため、崩壊寸前の危機に陥っているリージョン。

クーン編のスタート地点で、数多くのラモックス（モンスターの一種）が住んでいる。リージョン自体が常に移動しているので、クーン以外のキャラは行くことができない。

クーンの場合

滅びの道を歩み続ける故郷を救うため、願いを叶える指輪を集める旅に出る。

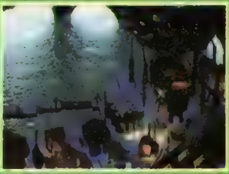
⬆ラモックス姉妹と何度も戦って、できるだけ能力を吸収してからマーグメルを旅立つようにしよう。

⬇故郷が崩壊するという危機に直面していながら、住人たちは楽観的なのか余裕のある言動を見せている。

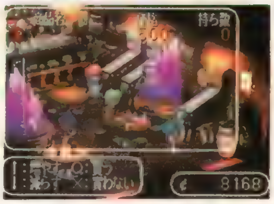
リージョンシップが往来する活気に溢れた港街

ネルソン

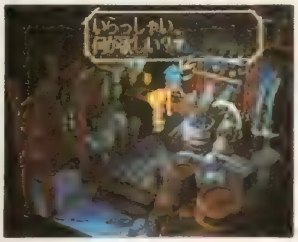
オウミを経由して行ける。酒場では名物の鍋踊りや女性ダンサーの回転ダンスも見られる。



酒場に行くと金を500ＣＲで、安く売っている人物がいる。バカラで金のカードと交換するときは、クーロンではなくネルソンで金を購入すると出費が少なくてすむ。覚えておこう。



⬆金のレートが高いうちはネルソンで金を買ってクーロンで売ろう。これを繰り返せば楽にお金を稼げる。お金が貯まったら、ネルソンのショップで強力な武器と防具をそろえよう。



⬆わかりにくいが酒場の横にショップがあるぞ。唯一盾が売っている店で、ほかにも強力な武器、防具が売られている。

武器・防具屋

名　称	攻／防	価格
バックラー	―	200
シェルガード	―	500
武神の鎧	32(防)	2300
ゼロソード	60(攻)	4000

DATA GUIDE
データガイド

プレイに絶対役立つ、完全データ一挙紹介。技、術、武器、そしてアイテムなど、重要なデータの一覧をわかりやすく分類して大放出！　永久保存にピッタリの超豪華版だ。

INDEX
技……P.68　武器……P.73
術……P.70　防具……P.74
アイテム……P.72　モンスター……P.76

データを有効に活用するために種族ごとの特徴を覚えよう！

このゲームには、人間、妖魔、モンスター、メカの4種族が登場する。そして、それぞれの種族によって育て方や特徴が変わってくるのだ。ここでは、それら種族ごとの特徴を、しっかりチェックしていこう。

ヒューマン　技・術を使うことができる

ヒューマン代表
ブルー

特徴
ヒューマンは武器や防具、重火器など、ありとあらゆるアイテムを装備して使用することができる。装備できるのは武器系4つ、防具系4つの計8つ。また、人によっては得手不得手があるものの、術や技を覚え、扱うことができる。

技を閃く
⬅ヒューマンは、技を戦闘中に閃くことができる。

術を編み出す
⬅術を思うままに使えるのもヒューマンの特徴。

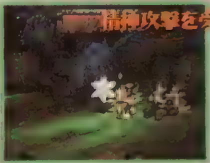
●ステータスをアップするには？

LPと防御力を除くすべてのステータスは、戦闘することによって上がっていく。防御力は装備によって上昇し、LPは変化しない。最強キャラは、戦闘の繰り返しという地道な努力によって作られるのだ。

メカ　装備品で強くなる

メカ代表
T260G

特徴
装備できるのは、ボディと固有パーツを含めて8つ。どんなものでも装備して使用することができる。また、技や術は使えないが、代わりにメカ系の敵からプログラムを入手することで、それを使用することができる。



精神攻撃を受けない
⬅眠りなどの精神攻撃を一切受けつけないのも特徴。

プログラム入手で技を使える
⬅プログラムは人間でいう技のようなものだ。

●ステータスをアップするには？

ボディにアイテムを装備させることによって、ステータスが変化する。装備するアイテムごとに、どのステータスがどれだけ変化するかが違う。LP、WP、JPは変化しない。

モンスター　敵の能力を吸収して強くなる

モンスター代表
クーン

特徴
メカ同様、術と技は使うことはできない。装備できるのはアクセサリー系のみ4種類。戦闘では、敵の能力を吸収することで敵の特殊能力を使えるようになる。また、吸収した特殊能力によってさまざまなモンスターに変身していく。

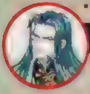
⬅敵の特殊攻撃を、8つまで吸収して使うことができる。

⬅吸収した能力によってさまざまなモンスターに変身していく。

●ステータスをアップするには？

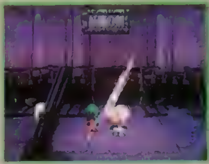
変身したモンスターの基本ステータスが、そのまま現在のステータスとなる。ただし、同じモンスターに何度も変身していると、わずかながら基本ステータスは上がっていく。

妖魔　敵の能力を武具に吸収できる

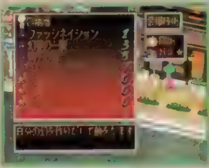


妖魔代表
ヌサカーン

特徴
技は使えないが、心術以外の術を使うことができ、妖術の資質を生まれつき持っている。ただし装備できる術は一度に4つまで。また、妖魔の武具（剣、小手、具足）に敵を吸収することで、吸収した敵の特殊能力を使うことができる。



⬅妖魔の武具に敵を吸収。特殊能力が使え、ステータスも変化。



⬅最初から妖術の資質を持つ。別の資質を得ることも可能。

●ステータスをアップするには？

HP、JP、WP、魅力の4つは、ヒューマンと同様戦闘することで上がっていくが、そのほかのステータスは変化しない。ただし、妖魔の武具に吸収した敵によって、ステータスに修正が加えられる。

技編

「サガ」シリーズの華といえば、やはり戦闘で覚えていく技。電球がピコンと光り、超強力な技を閃いたときの快感は何ものにも勝る！　さらに本作では、さまざまな攻撃が次々と繰り出される連携攻撃も加わり、ますます派手になった！

●閃いて覚える剣技、体術、見切り技

剣技、体術、見切り技は戦闘中に閃くことで覚える。覚えた技は装備技術欄に加えればいつでも使えるようになるぞ。ただし、一度に装備していられるのは8つまで。使わない技は封印しておこう。

⬅今回は、封印してもすぐに元に戻せる。コレクションする？

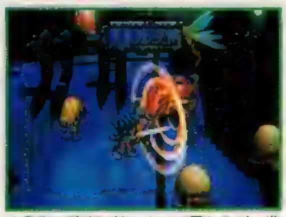
●銃技は戦闘後に編み出す

銃技は、銃を使った攻撃をしていると戦闘後に編み出す場合がある。銃技は技と技能に分かれ、技能は装備しているだけで効果を発揮する。なお、重火器を使っていても銃技は覚えない。注意！

⬅早撃ち、2丁拳銃はとにかく便利。最低一人には覚えさせたい。

●お得なオートカウンターを活用

オートカウンターとは、特定の攻撃に対し、一定の確率で自動的に回避や反撃を行う技のこと。装備技術欄に装備さえしておけばよい。このオートカウンターでの反撃と通常攻撃が連携し、1人で連携攻撃が成立することもあるぞ。予期しないだけに繰り出すとうれしいのだ。



⬆発動の確率は技によって異なるが、備えあれば憂いなしだ。

ONE POINT 攻略　連携攻撃を極めよう！

■すべての攻撃につながる可能性あり！

1ターンの間にいろいろな攻撃をロジックに基づいて使っていくと、攻撃同士が連携して次々と繰り出され、通常よりもはるかに高いダメージを与えられるのが連携攻撃。連携は技だけでなく、術や重火器の攻撃などと組み合わせてもつながるので、その組み合わせは、まさに無限大。発動させるポイントは、どの攻撃をどういう順に使ったか。いろいろと試してみよう。

連携の基本

① 術、技、モンスターの攻撃など、すべての攻撃方法がつながる要因を持っている。いろいろ試そう。

② 単体攻撃は、攻撃相手をすべて同じ敵に集中させないとつながらない。ターゲットを絞れ！

③ 傷薬などの回復行動を混ぜると連携は中断されてしまう。味方にかける補助魔法も同様だ。

④ 炎に強い敵に対し、炎攻撃を織り混ぜると、その時点で連携は中断される。敵の特性も考慮しよう。

⑤ 戦闘中技を閃くと、閃いた技を使ってしまうので、狙った連携攻撃を出せなくなってしまう。

■連携させるコツ

技には、つながりやすい技と、そうでない技がある。それを見極めるのが重要。最初にスタンなどの追加効果がある技を入れると、つながりやすくなるぞ。

⬅きっかけとしては地上掃射やスライディング。

⬅行動順も重要だ。メンバーの素早さに注意したい。

剣技

剣を使った攻撃。剣を装備していないと使えない。中には剣を2本装備していないと使えない場合もあるので注意すること。閃く技は、敵のレベルや自分の能力によって変わってくるぞ。

	名称	WP	範囲	解説	追加効果・特徴
初級	なぎ払い	0	単体	敵の胴を横から攻撃する	スタン効果
	切り返し	1	単体	右、左と敵の頭部を連続して打つ	−
	巻き打ち	2	単体	中段青眼の構えから、一気に打ち抜く	−
	諸手突き	2	単体	両方の素手を使った突き技	両手攻撃
	二刀十字斬	2	単体	二本の刀で横、縦と十字の形に斬る	両手攻撃、二刀技
	スマッシュ	3	単体	力任せに叩きつけて敵を粉砕する。威力が高い反面、かわされやすい	−
皆伝	ディフレクト	1	単体	装備しているだけでいいオートカウンター。敵の攻撃を剣で防ぐ	−
	飛燕剣	2	単体	遠くから剣の風圧でカマイタチを起こし攻撃する	遠隔攻撃
	稲妻突き	2	単体	電光石火の突き攻撃。突かれた者は端まで吹っ飛び、跳ね返ってくる	両手攻撃
	天地二段	3	単体	上空から頭部へ叩き下ろし、そのまま足払いをかける	スタン効果
	払車剣	4	複数	車輪が転がるような剣の軌跡で、複数の敵を同時に斬りつける	−
	柳枝の剣	4	単体	敵の目前で地を叩き、反動で跳ね上がった剣が敵の喉元を貫く	−
	ベアクラッシュ	5	単体	剣の峰で敵の急所を打ち砕き、打撃のパワーで強力なダメージを与える	−
	デッドエンド	6	単体	突き、払い、最後に飛び上がって上空から敵を地面へ串刺しにする	スタン効果
奥義	十字留め	1	単体	二本の刀をクロスさせて敵の攻撃を受け止める。自分への攻撃を鉄壁の防御で防ぐ	両手攻撃
	かすみ青眼	4	単体	装備しているだけでいいオートカウンター。敵の攻撃を見切って反撃する	両手攻撃
	逆風の太刀	5	単体	払い抜け、抜けざまに返しの一太刀が加わった技	−
	烈風剣	5	全体	多くの剣閃を飛ばして敵全体を攻撃。空中の敵には致命傷となる	全体攻撃
	二刀烈風剣	5	全体	烈風剣の強化版	全体攻撃、二刀技
	神速三段突き	7	単体	両手を使った三段突き。連携した場合、相手の急所を貫いて飛躍的にダメージ上昇	両手攻撃
	無拍子	7	単体	予備動作なしに敵を攻撃。相手は回避、カウンターが不可能	−
	清流剣	7	単体	神速で敵を払い抜ける芸術的な抜き技。濁流剣を修得していると覚えにくい	−
	濁流剣	7	単体	分身しながら駆け寄り、敵を滅多切りにする。清流剣を修得していると覚えにくい	−
	ライジングノヴァ	7	単体	逆手で下段から敵の喉を突き、そのまま飛び上がって敵を跳ね上げる	両手攻撃、対空攻撃
	ロザリオインペール	8	単体	ターゲットの十字上の急所を突いて大ダメージ	両手攻撃、アンデッドに特効
秘技	月影の太刀	4	単体	刀技。刀を八双に担ぎ上げて静かな足運びで敵の懐に潜り込み袈裟斬りにする	−
	燕返し	4	単体	刀技。日本刀すべてで使用できる特殊技	−
	幻魔	4	単体	妖魔の魂を妖魔族にだけ伝わる製法で剣の形にして鍛えたもの。一撃で敵を葬り去る力を秘めている	−
	幻魔相破	4	単体	幻魔を使う者が敵から直接攻撃を受けると発動するオートカウンター攻撃	−
	喪神無想	5	単体	装備しているだけでいいオートカウンター。敵の攻撃をかわして反撃する	−
	風雪即意付け	6	単体	刀技。風と雪を吹きつけて攻撃する	−
	三花仙	9	単体	刀技。花びらを舞い散らしながら攻撃する	−
	雲身払車剣	9	全体	雲が流れるように華麗に攻撃する	全体攻撃

銃技

銃を使った技は銃を使った攻撃をしていれば、戦闘後編み出すことができる。銃技と、組み合わせて使える銃技能に大別される。技能は、装備しているだけで銃技を使ったときに効果を発揮する。

	名称	WP	範囲	解説	追加効果・特徴
技能	早撃ち	0	単体	ほかの技と組み合わせて使用	必ずターンの最初に攻撃できるようになる
技能	2丁拳銃	0	単体	集中連射や全体射撃などが、2丁拳銃で攻撃できる	早撃ちとの重複使用も可能
銃技	地上掃射	1	単体	地面に向かって全弾発射	スタン効果　空中の敵には効果なし
銃技	精密射撃	2	単体	暗闇状態以外では必中攻撃	ライフル系と相性がいい
銃技	曲射	2	単体	予測できない弾道の攻撃を行う	状況や位置で性質が変わる
銃技	反応射撃	3	単体	敵が行動する直前に射撃し、その行動を止めたり、制限を加えたりする	スタン効果や、行動の成果を低下させる
銃技	集中連射	4	単体	一体の敵の身体に弾丸を連射する。能力値が上がると、速射数が上昇していく	2丁拳銃可能
銃技	全体射撃	4	全体	集中連射を敵全体に対して行う	ライフルでは選択不可。2丁拳銃可能
銃技	十字砲火	4	単体	1体の敵を十字に撃ち抜いて大ダメージ。弾丸を5発消費	弾数が少ないと効果が下がる
銃技	跳弾	5	単体	障害物を越えて狙撃できる。能力に応じ何度も跳ね返る複雑な跳弾となる	ライフルと相性がよい。能力が上がるとクリティカル率アップ

体術

なにも武器を装備していなくても使える身体を使った技。体術を使っていれば、閃いて覚えていく。閃く技は剣技と同じく、敵のレベルや自分の能力によっても変わってくる。したがって下の表と同じ順番で覚えていくとは限らない。

	名称	WP	範囲	解説	追加効果・特徴
初級	パンチ	0	単体	殴り技の基本	−
初級	キック	0	単体	蹴り技の基本	−
初級	空気投げ	1	単体	投げ技の基本	両手攻撃技。スタン効果
初級	サミング	1	単体	目つぶし攻撃。相手を暗闇状態にして攻撃命中率を下げる	−
初級	スウェイバック	1	単体	オートカウンター。体術待機中に相手の攻撃を最小限の動きでかわす	体術待機中のみ発動
初級	スライディング	2	単体	足下を狙って攻撃。素早さを下げる	蹴り技。空中の敵には無効。スタン
初級	ローリングクレイドル	2	単体	相手を引きずり回して行動を封じる	スタン効果、本人もスタン
秘伝	裏拳	2	単体	大きく敵の側に踏み込み、遠心力を利用した強力な一撃を与える	−
秘伝	当て身投げ	2	単体	直接攻撃に対するオートカウンター。攻撃を受け流し、そのまま投げ飛ばす	スタン効果
秘伝	短勁	3	単体	敵の内部からダメージを与える攻撃技。	打撃耐性のある敵にも有効
秘伝	あびせ蹴り	3	単体	勢い良く前転して、敵に踵をあびせるように蹴る	蹴り技
秘伝	爆砕鉄拳	4	単体	力任せの2連打で敵を打ち砕く。素早い敵にはかわされやすい	−
秘伝	スープレックス	4	単体	両手攻撃技。正面、背後により技が変わる	空中にいる敵にも有効 スタン効果
秘伝	ジャイアントスイング	6	単体	能力によって回転数、効果が変化。能力が上がれば、敵を画面外に投げ飛ばす	スタン効果
奥義	ドラゴンスクリュー	3	単体	敵のキック技にのみ反応するカウンター。キック攻撃を受け、そのまま投げ飛ばす	−
奥義	どつきまわす	4	単体	その名の通り、見えない場所に連れ込んでどつきまわす	−
奥義	バベルクランブル	5	単体	敵の首に飛びつき、そのまま飛び上がって落下する	空中の敵には無効、スタン効果
奥義	鬼走り	5	帯状	拳で地を打ち、一直線に伸びる衝撃波で線上の敵を攻撃	スタン効果
奥義	ロコモーションG	5	単体	連続ジャーマンスープレックス。能力が上がると連続回転数が増える	スタン効果
奥義	金剛神掌	6	単体	周囲の気を掌に集中させ、相手の身体に一気にそそぎ込んでダメージ	−
奥義	三角蹴り	7	単体	敵の死角から必殺の飛び蹴り	蹴り技
秘技	羅刹掌	9	単体	一撃必殺の気を込めて拳を叩きつける	即死
秘技	三龍旋	9	単体	3匹の龍を呼び寄せて攻撃する	−
秘技	スカイツイスター	10	単体	上空にジャンプし、敵に竜巻を直撃する	周囲の敵にもダメージ
秘技	DSC	18	単体	スライディング、スープレックス、ジャイアントスイング、バベルクランブルを装備すると覚える	1人で連携攻撃をする

見切り

装備しているだけで、特定の攻撃を無効にできる。技を喰らったときに閃く。

名称	解説
吸血見切り	吸血、炎のくちづけを無効化する
タッチ見切り	ゴーストタッチ、パラリシスタッチ、デスタッチ、グレムリンタッチを無効化
烈風見切り	烈風剣、二刀烈風剣、烈風撃を無効化する
ふみつけ見切り	ふみつけを無効化する
しっぽ見切り	しっぽ、尾撃を無効化する
針見切り	針系の攻撃を無効化する
体当たり見切り	体当たり、突進、ぶちかまし、百足蹂躙を無効化する
翼見切り	翼、グライダースパイクを無効化する
パウダー見切り	デッドリーパウダー、胞子、死人ゴケを無効化する
落雷見切り	落雷を無効化する
地響き見切り	地響き、地震を無効化する
岩石見切り	岩石を無効化する
凝視見切り	マヒ凝視、魅了凝視、石化凝視、死の凝視を無効化する
リドル見切り	スフィンクスリドルを無効化する
誘惑見切り	誘惑、フェロモンを無効化する
閃光見切り	閃光を無効化する
ネット見切り	スパイダーネット、ブレードネット、エクトプラズムネットを無効化する
デスグリップ見切り	デスグリップを無効化する

重火器攻撃

重火器を装備しているときの攻撃名。装備していれば使える。

名称	武器名	解説
ブラスター	ハンドブラスター	電磁加速粒子を発射
ブラスターソード	ハンドブラスター	電磁加速粒子を剣状にして斬る
パラライザー	ハンドブラスター	出力を抑え、敵をマヒさせる
ソニックブラスター	ソニックブラスター	衝撃波で攻撃
水撃	水撃銃	水属性の攻撃　プッシュ効果
熱線放射	熱線放射銃	熱線で敵を焼き尽くす
電磁放射	電磁放射銃	電撃で攻撃
バルカン	ハンドバルカン	弾を乱射。マシンバルカンでも可能
電撃砲	電撃砲	電撃の一撃
火炎放射	火炎放射器	炎属性の攻撃
電束放射	電束放射器	電撃で扇状に攻撃
プラズマガン	イオンライフル系	プラズマ弾を発射
ロケット弾	バズーカ砲系	ロケット発射
でたらめランチャー	ドビーランチャー	敵全体への攻撃。命中率は低い
ミサイル	ミサイル系	ミサイル発射

ONE POINT 攻略

技術連携にストックしよう!

一度発動した連携攻撃は、技術連携の項目に記録される。ここに記録が残っていると、次からの発動確率がアップするのだ。ただし記録できるのは8つまでなので、何度も使いたいものは3つ用意されている「お気に入り」の項目に入れておくのを忘れないようにしよう。

●「これは使える!」という連携が発動したら……。

●戦闘終了後、すぐに「お気に入り」に移動しよう。

術編

技と並んで「サガ」の醍醐味である術。攻撃が主体の技と違い、回復、補助とさまざまな効果が取りそろっている。うまく使えば、戦闘を有利に進められるハズだ。なお、術はモンスターとメカは覚えることができないぞ。

●術は5つの系統に各2つの資質がある

幻術などの特殊な系統を除くと術は大まかに分けて５つの系統に分かれる。各系統には相反する２つの資質があり、実質術のタイプは10種類。でも、キャラごとに１つの系統につきどちらか一方の資質しか覚えることはできない。どちらにするかよく考えて資質を得るようにしよう。

●術の活用法

①まずは買って覚える

資質を持っていても、使う術がなければ意味がない。まずは術屋で基本的な術を買おう。たとえ資質を持っていなくても買うことはできるし、その買った術を使うことは可能なのだ。ただし相反する資質の術は買えない。

⬆資質を持っているなら、何か１つ買えばＯＫだ。

②資質を得れば、さらに編み出せる！

資質がない場合は買った術を使うだけだが、もし資質を持ってる場合、同じ資質の別の術を、編み出すことができる。つまり、資質があるなら最低１つ買えば、あとは自分で編み出せる高度な術は編み出すしかないぞ。

⬆何か術を使っているだけで編み出せるぞ。

陰陽の系統

陽術

光と熱を利用して、光の力の奇跡を起こす。攻撃、回復とバランスがよい、最もオススメの資質だ。

購入場所　ルミナス

資質を得るには？

ルミナスのルミナパレスに挑む。迷宮内を伸びている光を、反射鏡をうまく利用して出口まで導こう。

オススメ　スターライトヒール

名称	JP	種類	解説
太陽光線	1	攻撃	陽光を集め、その熱と光で攻撃。アンデッドにとくに効果が大きい
スターライトヒール	2	回復	仲間１人のＨＰを、光の力で回復
フラッシュファイア	4	攻撃	地を這う光の力で敵全体を攻撃。敵はスピードダウンする
フラッシュフラッド	5	補助	光の洪水で敵全体に暗闇効果。一部の敵を画面外に吹き飛ばす
光の剣	7	補助	光の剣を生み出す。剣は戦闘中武器となり、また防具にもなる
超風	9	攻撃	荒れ狂う放射線の嵐で敵全体を攻撃する

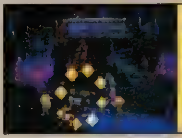
陰術

光を利用して、それから発生する影や幻で相手を惑わせる。サポート系の術が取りそろっている。

購入場所　ルミナス

資質を得るには？

ルミナスにいる陰術屋に資質について聞き、闇のリージョン、オーンブルへ連れていってもらう。そこで、切り離されてしまった自分の影を追いかけ、その影との戦いに勝てばＯＫ。


オススメ　パワースナッチ

名称	JP	種類	解説
パワースナッチ	1	攻撃	ターゲットのＨＰや能力を盗み取る
ハイドビハインド	1	補助	ターゲットの背後に忍び寄る影を発生させ、ターゲットの向きを変えさせる
シャドウネット	3	補助	敵全体を影の網で捕らえ、マヒさせる
ダークスフィア	4	攻撃	漆黒のエネルギーを投げつけ攻撃する

秘印の系統

秘術

虚空に描いた、秘模様（タローサイン）の力を解放して奇跡を起こす。主に敵に作用するサポート系の術。

購入場所　ドゥヴァン

資質を得るには？

秘術屋でカードを４枚もらう。そしてＩＲＰＯ、バカラ、ヨークランド、ワカツの４カ所で、それぞれのカードをアルカナ・タローに変える。

オススメ　杯

名称	JP	種類	解説
剣	1	攻撃	３本の剣を造りだし、敵を刻む
盾	3	補助	月桂樹の飾られた盾で味方全体を祝福。防御に関するステータスを上げる
杯	3	回復	杯からわき出る清水で、仲間１人のステータス異常を癒やす
金貨	3	補助	金貨をばらまき、敵を混乱させる
死神	4	攻撃	敵の生命を死神に捧げる。ただし、失敗した場合、術者のＬＰが失われる
愚者	6	補助	敵味方のあらゆる攻撃のダメージを低下させる
魔術師	7	補助	自分の分身を生み出す。これを攻撃した敵は、次元の彼方に吹き飛ばされる
塔	全	攻撃	持てる魔力をすべて解放し、敵１体に破壊的ダメージ。一度使うとJPは０になる

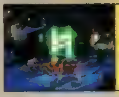
印術

ルーンを刻み込み、そのルーンに込められている力を対象者に付加する。主に味方に作用するサポート系の術。

購入場所　ドゥヴァン

資質を得るには？

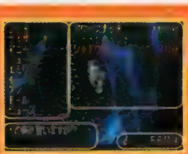
印術屋で小石を４個もらう。そしてシュライク、クーロン、タンザー、ディスペアの４カ所で、それぞれの小石をルーンに変えればＯＫ。

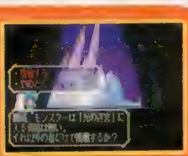

オススメ　活力のルーン

名称	JP	種類	解説
勝利のルーン	1	補助	味方１人の武器の威力を上げる
活力のルーン	2	回復	味方１人にＨＰの再生能力を与える
保護のルーン	2	防御	味方１人を隠し、攻撃を受けないようにする
解放のルーン	4	回復	味方１人のマヒ、石化、睡眠を癒やし、それらに対する耐性を与える
魂のルーン	7	補助	一時的にすべての能力をアップ。ただし、持続中取得した術や技を１つずつ失っていく
壁のルーン	8	防御	パーティ全体に壁を張り、飛来する弾丸、ミサイルをすべて防ぐ
矮人のルーン	8	補助	敵の能力を低下させる
停滞のルーン	全	補助	自分と敵１体の時間を止める。一度使うとJPは０になる

ONE POINT 攻略　1つのパーティで両方の資質を得ることも可能

資質を得るイベントを行うと、パーティ全員が同じ資質を得てしまう。それを防ぐには、あらかじめ逆の資質を与えたいキャラに相反する資質の術を買い与えておけばOKだ。するとイベントを行ってもそのキャラは資質を覚えないので、あとで、もう一方の資質を得るイベントを行えばいいのだ。とくに陰陽の系統は、資質を得るイベントを両方とも行っておこう。


⬆逆の資質の術を買っておいてイベントに挑戦。


⬆その後、相反する資質を得るイベントを行う。

　イラスト／まつながあやこ

魔法の系統

魔術

科学の力で編み出した術。マジックキングダムの出身者でなければ資質を得ることはできない。

購入場所：マジックキングダム

資質を得るには？

ブルーとルージュが最初から持っている。他のキャラが資質を得ることはできない（購入は可能）。

オススメ：ヴァーミリオンサンズ

名称	JP	種類	解説
ゲート	0	補助	一度行ったことのあるリージョンへ移動。アイテムの「リージョン移動」で使用
エナジーチェーン	1	攻撃	エネルギーの鎖で敵1体を攻撃。知力が上がるとマヒの追加効果
サイコアーマー	2	補助	魔法の鎧で味方1人の防御力を上げる
インプロージョン	3	攻撃	光の弾をぶつけてダメージ。まれに一撃で粉砕する
サイキックプリズン	7	攻撃	魔力の檻で敵の術を封じる。封じられた敵が術を使うと、敵自身にダメージ
ヴァーミリオンサンズ	8	攻撃	巨大なルビーが炸裂し、敵全体に大ダメージ

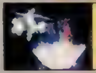
妖術

神秘の力を使って敵を幻惑する術。妖魔は生まれつきこの資質を持っており、他の種族では資質は得られない。

購入場所：ファシナトゥール

資質を得るには？

アセルス及び、すべての妖魔が最初から持っている。その他のキャラは、資質を得ることはできない。



オススメ：幻夢の一撃

名称	JP	種類	解説
ファッシネイション	1	補助	敵1体を魅惑する
幻夢の一撃	3	攻撃	さまざまな幻をランダムで呼び出す。ダメージの他、呼び出した幻によってさまざまな追加効果を与える ・黒猫：スタン、眠り、マヒのどれか ・ナイトメア：悪夢 ・ジャッカル：HP再生能力無効 ・コカトリス：石化 ・リーパー：一撃死
硝子の盾	5	防御	敵の攻撃を1度だけ無効化。これに対して直接攻撃した敵に、硝子の破片によるダメージ
ミラーシェイド	7	補助	自分の分身を作りだし、敵をだます。

場の系統

時術

時間の流れを思いのままに操る術。非常に高度な術で、資質を得るどころか、術の購入すらも困難。

購入場所：？

オススメ：タイムリープ

資質を得るには？

ドゥヴァンの神社にいる零姫から、時術に関する情報を聞くことができる。それによれば、とある妖魔が時術を使えるらしいが……。その妖魔に会えれば資質を得られるかも…。

名称	JP	種類	解説
ディレイオーダー	1	補助	敵1体の行動順を遅くする
タイムリープ	3	補助	敵1体を強制的に行動終了にする
時間蝕	5	補助	敵1体を徐々に石化
タイムツイスター	5	補助	味方にもう一度行動させる
カオスストリーム	9	攻撃	敵全体にでたらめなダメージ

空術

空間を操り、戦いの場を支配する術。時術同様非常に高度な術で、資質を得るのは困難。購入はできない。

購入場所：なし

オススメ：リバースグラビティ

資質を得るには？

時術と同じく、その存在自体が謎に包まれている術。零姫が詳しいことを知っているようだが……？

名称	JP	種類	解説
ライトシフト	1	回復	場に陽光をもたらす。光合成を持っていれば毎ターンHP回復
ダークシフト	1	回復	場に死の属性をもたらす。死の属性を持っていれば、毎ターンHP回復
ヴェイパーブラスト	1	攻撃	敵単体に空気を固めてぶつける。空中にいる敵にとくに効果が大きい
バニッシュ	3	補助	敵1体を次元の彼方に吹き飛ばす
ヴォーティクス	3	補助	あらゆる術の効果を打ち消す
リバースグラビティ	6	攻撃	重力を逆転させ、敵全体に大ダメージ

精神の系統

心術

精神修行により得た悟りの力でさまざまなパワーを具現化する。回復、攻撃とバランスがよい。

購入場所：京

資質を得るには？

京にある修行所で精神の修行を行う。実際には、各キャラごとに1対1の戦闘に勝つだけでOK。戦闘に負けたキャラは資質を得られない。

オススメ：克己

名称	JP	種類	解説
克己	2	回復	自分のHPを癒やし、あらゆる状態異常を治す
呪縛	2	補助	敵1体を金縛りにする
生命波動	2	攻撃	体内で高めた生命の力を一気に解放。敵1体にダメージを与える
隠行	2	補助	気配を断って自分の姿を消す
覚醒	2	補助	自分の能力を大きく高める

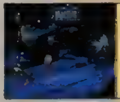
邪術

強力な邪念で相手を攻撃する術。モンスターが使ってくる術で、味方は資質を得ることはできない。

購入場所：なし

資質を得るには？

邪悪なモンスター専用の術なので、味方は資質を得ることはできない。仲間キャラのゾズマが最初から術を持っているが、資質はない。



オススメ：痛覚倍増

名称	JP	種類	解説
無差別憑依	0	？	敵の体や武具に憑依する
痛覚倍増	1	攻撃	敵全体に念を飛ばし、それまでに与えたダメージと同じ数値だけ、ダメージを与える
激痛	1	補助	敵全体に念を飛ばし、激しい痛みを感じさせてスタンさせる
霊障	1	攻撃	雑霊の霊障で敵全体にダメージ。霊感が強いほどダメージは大きくなる
雑霊撃	1	攻撃	敵1体に雑霊を送り攻撃。スタン効果あり
邪霊憑依	1	攻撃	邪霊のバリアを張る。ターンの終わりに邪霊を解き放って全体にダメージ
呪殺	4	補助	念を飛ばし、敵1体を気絶状態にする。ただし、失敗すると自分が気絶

幻の系統

幻術

今は失われた系統の術。妖術の幻夢の一撃で呼び出せる幻獣を、それぞれ指定して単体で呼び出す術。

購入場所：なし

オススメ：リーパー

資質を得るには？

新たに資質を得ることはできない。しかし、あるキャラが最初から資質を持っているので、仲間にできれば使用することは可能。

名称	JP	種類	解説
黒猫	1	攻撃	猫を呼び出す。追加効果はスタン、眠り、マヒのどれか
ナイトメア	2	攻撃	馬を呼び出す。ダメージ＋悪夢
ジャッカル	4	攻撃	犬を呼び出す。ダメージ＋再生能力禁止
コカトリス	6	攻撃	鶏を呼び出す。ダメージ＋石化
リーパー	7	攻撃	死神を呼び出す。ダメージ＋即死

ONE POINT 攻略 術の種類や系統はほかにもある

術は基本的に1つの系統に2タイプ。ということは、幻術の対をなすタイプがあってもおかしくない。まだ隠されたタイプが存在しているようだ。また、ここで紹介したタイプの術にも、さらに高位の術が存在している場合もあるらしい。

⬆マジックキングダムの図書館にそのヒントがある！

装備・アイテム編

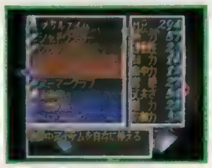
冒険を助ける武器、防具とアイテム。ここでは、それらのデータを一挙に公開するぞ！

●アイテム

アイテムを活用しよう

①バックパックの使い方

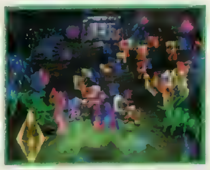
バックパックを装備していると、戦闘中でも自由にアイテムを使うことができる。常に誰かに装備させておけば、戦闘がかなりラクになるぞ。



⬅パーティ内に1人サポート要員をつくり、装備させよう。

②アイテムで戦闘を有利に

バックパック装備時を除いて、アイテムは装備していないと戦闘中に使えないのだ。回復アイテムなどは、1人最低1つずつ装備しておこう。



⬅攻撃アイテムも、うまく使えば非常に便利だぞ。

リージョンによって価格が違う

意外に知らない人も多いかもしれないが、アイテムや装備品はリージョンによって販売価格が違うのだ。買い取ってもらえるアイテムが非常に限られているため、これを利用してのCR稼ぎはできないが、なるべく安いところでアイテムを買うようにすれば、CRを節約することができる。このゲームでは、敵を倒してもたいして稼げないので、CRが余ってしまうという事態は非常にまれ。ちょっとした節約が、重要なのだ。

⬅実はちゃんと使える破壊光線銃。これがボロでは1000CR。

⬅その破壊光線銃が、クーロンでは半額以下の4020CRなのだ。

名称	価格	解説	入手方法
傷薬	15~	メカ以外のHPを少々回復し、毒状態を治す	オーンブル、クーロン、ボロで購入。敵が落とす
強力傷薬	100~	メカ以外のHPをかなり回復し、毒状態を治す	オーンブル、クーロン、ボロで購入。敵が落とす
最高傷薬	300~	メカ以外のHPを完全に回復し、毒状態を治す	オーンブル、クーロン、ボロで購入。敵が落とす
石化回復	80~	メカ以外のHPを少々回復し、石化を治す	クーロン、ボロで購入。敵が落とす
万能油	80~	石化以外のステータス異常を治す	クーロン、ボロで購入。敵が落とす
バックパック	−	装備していると、戦闘中アイテムを自由に使える	1つだけ最初から持っている
インスタントキット	20~	メカのHPを少々回復し、ステータス異常を治す	ボロ、中島製作所で購入。敵が落とす
まんまるドロップ	−	メカ以外のLPを回復する	敵が落とす
結界石	−	ダンジョン内で、パーティのLP、JP、WPを全回復する	敵が落とす。宝として入手
フラッシュボム	−	敵全体を暗闇状態にする	敵が落とす
精霊石	30~	敵全体に熱、冷気、電撃攻撃	京、オーンブルで購入。敵が落とす
マヒ針	−	敵単体をマヒさせる	敵が落とす
腐った肉	−	敵のステータスを下げる	敵が落とす
ラッキーコイン	30	戦闘中、味方単体の能力値をアップさせる	京で購入。敵が落とす
アンラッキーコイン	30	戦闘中、敵単体の能力値を低下させる	京で購入。敵が落とす
壊れたバンパー	−	防御力+1。タコおじさんのところでバンパーに変えてもらえる	敵が落とす
がらくた	−	防御力+2。タコおじさんのところでジャンクヘルムに変えてもらえる	敵が落とす
バンパー	−	防御力+3。衝撃を減らす緩衝器	壊れたバンパーを直してもらう
スクラップパーツ	−	防御力+1。メカに装備すると筋力+3、運動性+3	T260Gが最初から持っている
小石	−	4つあり、ルーンを手に入れることでルーンの石になる	ドゥヴァンの印術の館でもらう
ルーンの石	−	4つ集めると印術の資質が身につく	ルーンを手に入れる
カード	−	4枚あり、剣、盾、杯、金のカードを手に入れることでアルカナ・タローになる	ドゥヴァンの秘術の館でもらう
アルカナ・タロー	−	4つ集めると秘術の資質が身につく	剣、盾、杯、金のカードを手に入れる
術酒	200	JPを少々回復する（戦闘中は使用不可）	クーロン、マジックキングダムで購入
神酒	1000	JPを完全に回復する（戦闘中は使用不可）	クーロン、マジックキングダムで購入
ヴァジュイールの鍵	−	イベントアイテム。8つ集めると指輪の君に挑戦できる	ヴァジュイール宮殿の各小部屋をクリアする
砂の器	LP1	イベントアイテム。また、円状攻撃の「流砂」が出せるようになる	ファシナトゥールで最大LP値と交換
金	500~	金のカードをもらうために必要	ネルソン、クーロンで購入
護りの指輪	−	防御力+1。味方全体の防御力アップ	クーンが長老から最初にもらう
商人の指輪	−	防御力+1、魅力+10。敵全体に魅了攻撃	カバレロからもらう
盗賊の指輪	−	防御力+1、運動性+10。味方全体の姿を隠す	ノーマッドからもらう
生命の指輪	−	防御力+1、丈夫さ+10。味方全体のHPを回復	ヨークランドの富豪の娘からもらう
勇気の指輪	−	集中力+10。味方全体のステータス異常を防ぐ	バカラでネズミを捕らえる
策士の指輪	−	知力+10。敵全体に混乱攻撃	オウミの領主の館で妖魔からもらう
？の指輪	−	？	？
？の指輪	−	？	？

ONE POINT 攻略 剣と銃どちらが最終的に有利？

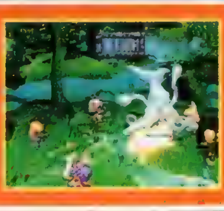
『サガ フロンティア』の武器は剣、銃、重火器の3種類。剣と銃はどちらが有利なのだろうか？

剣のメリット

基本的に攻撃力の高い技が多く、技の種類も豊富。また、使用回数に制限がないので長期戦に有利な武器といえる。

銃のメリット

技数は少ないが、バランスはいい。2丁拳銃、早撃ちなどの技能も非常に便利。ただ弾数制限があるので長期戦に不向き。



※表の見方：攻補＝攻撃補助　価格→最低価格を表示　装備種族→人＝人間（ヒューマン）、妖＝妖魔、メ＝メカ、モ＝モンスターが装備できるかどうかを示しています

●武器

		名称	攻／弾	価格	装備種族	解説	入手方法
剣	直剣	ボーイーナイフ	7	―	人妖メ	片刃のハンティングナイフ。扱いやすく、命中率が高い	リュートが最初から装備している
剣	直剣	シャドウダガー	9	160	人妖メ	「影縛り」の力を秘めた魔法の短剣	オーンブルで購入
剣	直剣	ブロードソード	11	―	人妖メ	広刃で重く、破壊力のある剣	T260G編以外でゲンが最初から装備している
剣	直剣	フィーンドロッド	13	―	人妖メ	下級妖術の魔法で強化された細身の剣。「ファイナルストライク」の力を秘めている	ゾズマなど上級妖魔が最初から装備している
剣	直剣	レーザーナイフ	15	330	人妖メ	レーザーによる力場でものを斬るハイテクナイフ	クーロンで購入、アニーが最初から装備している
剣	直剣	ツインソード	20	800	人妖メ	ハサミのような形状の2枚刃の剣。2回連続攻撃が可能	クーロンで購入。シンロウ遺跡で拾う
剣	直剣	セラミックサーベル	22	640	人妖メ	セラミック製の剣。軽く、破壊力も高い	クーロンで購入。シンロウ王宮で拾う
剣	直剣	高周波ブレード	30	1111	人妖メ	刀身を流れる高周波で、触れるものを斬り刻むハイテクソード	クーロンで購入
剣	直剣	天叢雲剣	33	―	人妖メ	三種の神器の1つ	済王の古墳でナイトスケルトンを倒し入手
剣	直剣	ジャッカルブレード	33	―	人妖メ	「汚れた刃」の力を秘めた剣	オウミの領主の館の地下で拾う
剣	直剣	グリランドリー	42	―	人妖メ	古代の妖魔が剣をかたどって作ったもの	？？？
剣	直剣	レイブレード	45	―	人妖メ	アルカイザー専用の光線剣	アルカイザーの標準装備。アルカイザーしか使えない
剣	直剣	スプラッシュソード	49	―	人妖メ	「分子分解」の力を秘めた魔法剣	敵が落とす
剣	直剣	ルーンソード	50	2850	人妖メ	「勝利のルーン」の力を秘めた剣	クーロンで購入
剣	直剣	トゥィギーロッド	52	―	人妖メ	小枝のように細い剣	敵が落とす
剣	直剣	ゼロソード	60	4000	人妖メ	良質な鉄を鍛え上げた剣	クーロン、ネルソンで購入
剣	直剣	黒曜石の剣	64	―	人妖メ	黒曜石から作られた強固な黒い剣	敵が落とす
剣	直剣	草薙の剣	66	―	人妖メ	強力な剣だが、普通に攻撃するだけでWPを消費する	済王を倒した後、仲間にしない
剣	直剣	幻魔	70	LP3	人妖メ	妖魔に伝わる神秘的な剣	ファシナトゥールで最大LP値と交換
剣	直剣	竜鱗の剣	72	―	人妖メ	岩石をバターのように切り裂く剣	敵が落とす
剣	直剣	金獅子の剣	75	―	人妖メ	金獅子姫愛用の剣	金獅子姫を倒すと入手できる
剣	曲剣・刀	クックリ刀	10	―	人妖メ	刃が内側にある片刃剣。軽いわりに切れ味が鋭く、殺傷力は高い	カバレロファクトリーで拾う
剣	曲剣・刀	サムライソード	19	490	人妖メ	刃が内側にある“カタナ”のレプリカ	クーロンで購入
剣	曲剣・刀	刀	34	1390	人妖メ	無銘のカタナ。技量の優れた者が振るうと絶大な威力を発揮	クーロンで購入
剣	曲剣・刀	双龍刀	41	―	人妖メ	比類なき切れ味を誇る名刀	ワカツで拾う
剣	曲剣・刀	流星刀	55	―	人妖メ	高度な古代技術により作られた刀。7色の刀身は星々の力を秘める	ゲンを育ててからワカツの剣神の間に行く
剣	曲剣・刀	月下美人	69	―	人妖メ	伝説に名を残す名匠たちがその最高級の技術の集大成として鍛えた労作	針の城の宝物庫にある
剣	他	鉄パイプ	?	―	―	ボロのイベントで1回だけゲンが使う武器	イベント上、1回きりの使い捨て（?）
剣	他	ロードスター	51	―	人妖メ	破壊力抜群の武器	IRPOのムスペルニブル山で拾う
銃	ハンドガン	アグニSSP	9/15	140	人妖メ	小型のオート拳銃。扱いが容易	クーロンで購入
銃	ハンドガン	アグニCP I	12/13	230	人妖メ	強力な弾丸を発射できる、軽量護身用銃	クーロンで購入
銃	ハンドガン	マークエルフ	25/5	―	人妖メ	攻撃力も高く、手頃な拳銃	敵が落とす
銃	ハンドガン	ブラックイーグル	28/6	980	人妖メ	強力な火力を誇る大口径ハンドガン	クーロンで購入
銃	ハンドガン	アグニMBX	36/20	1550	人妖メ	連射性と集弾性に優れる小型マシンバルカン	クーロンで購入
銃	ハンドガン	禅銃	45/16	―	人妖メ	科学が生んだ魔法の銃	タルタロスで拾う
銃	ハンドガン	デュエルガン	55/1	―	人妖メ	決闘用拳銃。弾丸は1発のみだが、その銃弾は魔力を秘める	シンロウ古代のシップで拾う
銃	ハンドガン	リーサルドラグーン	60/5	4020	人妖メ	現代科学の粋を集めて作られた銃	クーロンで購入
銃	ハンドガン	壊れた銃	―	―	人妖メ	壊れた銃	タコおじさんのところでペンドラゴンに変えてもらえる
銃	ハンドガン	練習銃	―	―	人妖メ	練習用の銃	グラディウスアジトの射撃練習場でのみ使える
銃	ライフル	ペンドラゴン	13/8	260	人妖メ	命中精度の高いライフル	クーロンで購入
銃	ライフル	ガーランド	22/8	640	人妖メ	すべての能力が高い水準で安定しているオートマチックライフル	クーロンで購入
銃	ライフル	カスタムスナイパー	31/6	1180	人妖メ	市販のライフルを改良し、驚異的な命中率を実現したライフル	クーロンで購入
銃	ライフル	魔銃	42/4	―	人妖メ	銃の形をした魔生命系のモンスター	敵が落とす
銃	ライフル	ベヒーモス	47/7	―	人妖メ	大型のライフル。扱いも難しい	敵が落とす
銃	投	ブリューナク	88/1	―	人妖メ	槍を飛ばす投擲銃	針の城の宝物庫にある
重火器		ゴーストキャノン	5/12	―	人妖メ	アンデッドに効果の高いイオンビームを発射する	オウミの領主の館で拾う
重火器		スクラップバズーカ	10/1	―	人妖メ	ロケット弾を発射する携帯用バズーカ	T260Gが最初から持っている
重火器		ドビーランチャー	10/3	―	人妖メ	命中精度の低いロケットランチャー	敵が落とす
重火器		ミサイルポッド	12/8	300	人妖メ	誘導性能を高め、必ず目標に命中する小型ミサイル発射装置	シュライクの中島製作所で購入
重火器		ハンドブラスター	15/10	―	人妖メ	出力調整により、パラライザやエネルギーソードとしても利用可能	ドールが最初から装備している
重火器		ハンドバルカン	15/60	450	人妖メ	前方の扇状の範囲の敵に無差別に攻撃する実弾兵器	シュライクの中島製作所で購入
重火器		ハンドバズーカ	20/4	―	人妖メ	ロケット弾を発射する携帯用バズーカ	ディスペアで拾う
重火器		熱線放射銃	20/6	―	人妖メ	熱線を放射する光線銃。貫通能力に優れる	敵が落とす
重火器		電磁放射銃	20/6	750	人妖メ	電磁波を放射する光線銃。貫通能力に優れる	シュライクの中島製作所で購入
重火器		水撃銃	20/―	―	人妖メ	圧縮水弾を発射する銃	ヌサカーンが最初から装備している
重火器		電撃砲	25/4	1110	人妖メ	電撃によって直線上すべての敵を攻撃できる	クーロンで購入
重火器		レーザーカービン	25/10	1110	人妖メ	強力なレーザー光線を発射する大型光線銃	シュライクの中島製作所で購入
重火器		ソニックブラスター	25/16	1110	人妖メ	強化超音波で攻撃する銃。小型で扱いも易しい	クーロンで購入
重火器		イオンライフル	27/10	1250	人妖メ	プラズマ化した粒子の塊を発射する兵器	シュライクの中島製作所で購入
重火器		マシンバルカン	30/40	1550	人妖メ	ハンドバルカンを改良し、装弾数と連射性をアップさせた銃	クーロンで購入
重火器		火炎放射器	33/3	1880	人妖メ	火炎放射で扇状範囲の敵すべてに攻撃する兵器	クーロンで購入
重火器		電束放射器	33/3	1880	人妖メ	電束放射で扇状範囲の敵すべてに攻撃する兵器	シュライクの中島製作所で購入。シンロウ王宮で拾う
重火器		キラーハウンド	44/4	3200	人妖メ	誘導性能を高め、確実に目標に命中させる小型ミサイル発射装置	クーロンで購入
重火器		粒子加速砲	45/8	3300～	人妖メ	プラズマ化した粒子の塊を電磁波で加速、発射する装置	ボロ、クーロンで購入
重火器		破壊光線銃	50/7	4020～	人妖メ	破壊光線を圧縮強化して発射する高威力光線銃	ボロ、クーロンで購入
重火器		対装甲ロケット	55/2	4020	人妖メ	推進機構を備えたロケット弾を発射する携帯用バズーカ	クーロンで購入
重火器		重粒子砲	60/5	―	人妖メ	プラズマ化した重粒子の塊を発射。強力だが、重くて扱いづらい	敵が落とす
重火器		ストーカー	70/3	―	人妖メ	誘導性能を高め、確実に目標に命中させる小型ミサイル発射装置	敵が落とす
重火器		ハイペリオン	85/2	―	人妖メ	ハイペリオンロケット弾を発射する携帯用バズーカ	タルタロスで拾う

●防具

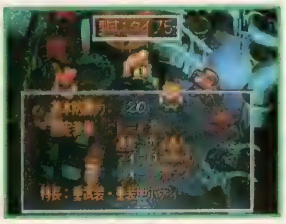
		名称	防御力	価格	装備種族	解説	入手方法
体用	服	コットンシャツ	3	−	人妖メ	厚手の木綿織りの服	多くのキャラが最初から装備している
		シルティーク	3	−	人妖メ	上品な絹織物の服	エミリアなどが最初から装備している
		魔道着	4	100	人妖メ	集中力＋５。熱や冷気にも強い	ブルーなどが最初から装備している
		武道着	7	−	人妖メ	丈夫で厚手の戦闘服	フェイオンなどが最初から装備している
		防護服	8	250	人妖メ	特殊合金繊維性の物理攻撃に強い戦闘服	クーロンで購入
		妖魔の白衣	8	−	妖	ヌサカーン専用の白衣。メカ以外のHPと毒状態を治す	ヌサカーンが最初から装備している
		強化服	10	350	人妖メ	精霊銀が織り込まれ、あらゆる攻撃に強い	クーロンで購入
		力帯	1	−	人妖メ	筋力＋20。マヒ、眠りに耐性	針の城で拾う
	鎧	ファイバーベスト	8	250	人妖メ	厚手の布に金属繊維を織り込んだアーマー。軽くて丈夫	クーロンで購入
		修士の法衣	10	−	人妖メ	霊感＋５。あらゆる術攻撃に高い耐性を持つ	ブルーなどが最初から装備している
		プロテクター	10	−	人妖メ	簡素な胸当て	敵が落とす
		リジッドレザー	12	−	人妖メ	革をロウで固めて強化した鎧	リュートなどが最初から装備している
		ボーンブレスト	13	−	人妖メ	骨でできた胸当て	敵が落とす
		防弾ベスト	18	860	人妖メ	砲弾攻撃に高い耐性を持つベスト	クーロンで購入
		ブルーエルフ	20	−	人妖メ	水属性の攻撃に耐性を持つ鎧	メサルティムが最初から装備している
		精霊銀の鎧	24	−	人妖メ	音波攻撃耐性を持つ鎧	クーロン、シンロウ古代のシップで拾う
		電磁活性鎧	25	1480	人妖メ	周囲に電磁場を発生させ、衝撃を散らす強固なアーマー	シュライクの中島製作所で購入
		リビングアーマー	26	−	人妖メ	鎧の形状の魔法生命体	敵が落とす
		飛天の鎧	27	−	人妖メ	運動性＋10、地震攻撃、スタンを無効化	クローン自然洞窟で拾う
		ゴールデンフリース	28	−	人妖メ	黄金の羊毛。眠りとマヒ効果に耐性	IRPOのムスペルニブル山で拾う
		武神の鎧	32	2300	人妖メ	売っている鎧の中では最高の防御力	ネルソンで購入
		冥帝の鎧	35	−	人妖メ	気絶耐性	敵が落とす
	その他	毛皮	6	−	人妖メ	さまざまな動物の毛皮	敵が落とす
		闇のローブ	8	300	人妖メ	漆黒のローブ。暗闇攻撃を無効化。霊感＋５	オーンブルで購入。敵が落とす
		木陰のローブ	9	LP1	人妖メ	仲間１人のHPを回復する力を秘めたローブ	ゴサルスの家で最大LP値と交換
		炎獣の革	16	−	人妖メ	熱に強いモンスターの革で作った防具	敵が落とす
		星屑のマント	16	−	人妖メ	気絶を無効化、集中力＋５、霊感＋５、魅力＋５	クーロン自然洞窟で拾う
		月白のショール	17	−	人妖メ	マヒ、睡眠を無効化。霊感＋８、魅力＋８	ルミナパレスで拾う
		陽炎のローブ	18	−	人妖メ	熱攻撃に耐性、石化を無効化するローブ	マジックキングダムのフルドの工房で拾う
		魔獣の革	24	−	人妖メ	強力な魔物の革	敵が落とす
		強化装甲	30	−	人妖メ	高い防御力を誇る装甲	シンロウ古代のシップで拾う
頭用		ジャンクヘルム	4	130	人妖メ	がらくたで作られたヘルメット。暗闇に耐性	クーロンで購入
		ヨーク綿の帽子	5	170	人妖メ	ヨークランドで取れる綿で編んだ帽子。暗闇に耐性	クーロンで購入
		たまごの帽子	5	−	人妖メ	暗闇に耐性	敵が落とす
		ファイバーフード	6	210	人妖メ	金属繊維でできたフード。暗闇に耐性	クーロンで購入
		赤外線スコープ	6	250	人妖メ	暗闇攻撃を無効化する。持っていればディスペアの赤外線が見える	クーロンで購入
		レーザースコープ	7	300	人妖メ	視野内の物体をレーザーで捕捉するハイテクスコープ。暗闇に耐性	クーロンで購入
		ミラーグラス	8	300	人妖メ	暗闇に耐性	クーロンで購入
腕用		レザーグラブ	4	−	人妖メ	なめし革製の丈夫なグラブ	アニーなどが最初から装備している
		鬼力の小手	5	−	人妖メ	筋力＋10	敵が落とす
		シェルブレーサー	6	−	人妖メ	大型昆虫の外殻を利用して作られた腕用防具	敵が落とす
		精霊銀の腕輪	7	−		音波攻撃に耐性	敵が落とす
		アーマーグラブ	8	250	人妖メ	戦闘用のグラブ	クーロンで購入
		サイバーグラブ	9	300	人妖メ	着用者の物理攻撃の効果を高めるシステムを搭載したグラブ	クーロンで購入
足用		レザーブーツ	3	70	人妖メ	革製の丈夫なブーツ	クーロンで購入
		ラバーソウル	5	130	人妖メ	運動性＋２	クーロンで購入
		ジェットブーツ	7	250	人妖メ	地震攻撃を無効化。運動性＋５	クーロンで購入
		フェザーグリーブ	7	210	人妖メ	幻獣の羽毛で作った足用防具	クーロンで購入
		鉄下駄	8	−	人妖メ	非常に重い鉄の下駄。攻撃にも使える。丈夫さ＋10	ワカツで拾う
		キットンソックス	6	−	人妖メ	スタン耐性	敵が落とす
全身用		コンバットスーツ	15	710	人妖メ	強化プラスチックと金属繊維で体全体を保護する鎧	クーロンで購入
		ラバースーツ	22	−	人妖メ	ラバーコーティングを施してあり、衝撃、電撃攻撃、暗闇に耐性	オウミの領主の館で拾う
		ジャンプスーツ	25	−	人妖メ	キグナス乗務員の作業用スーツ。暗闇攻撃を無効化	レッドが最初から装備している
		大魔神装甲	25	−	人妖メ	暗闇攻撃を無効化	？？？
		サイバースーツ	36	−	人妖メ	着用者の動きを電子的にサポートする鎧	？？？
		パワードスーツ	50	5200	人妖メ	核融合路を搭載し、強力なベックマン駆動で動作する	クーロンで購入。タルタロスで拾う
		スプリガンスーツ	55	−	人妖メ	暗闇攻撃を無効化する、遥か古代から伝わる最強の鎧	？？？
盾		バックラー	−	200	人妖メ	木製の軽い盾。一定確率で敵の物理攻撃を無効化する	ネルソンで購入
		シェルガード	−	500	人妖メ	大型昆虫の外殻を利用して作られた盾。一定確率で敵の物理攻撃を無効化	ネルソンで購入
		エクセルガード	−	−	人妖メ	最高級の盾。一定確率で敵の物理攻撃を無効化	敵が落とす
		玄武の盾	−	−	人妖メ	電撃攻撃を無効化。また、一定確率で敵の物理攻撃を無効化	敵が落とす
		水鏡の盾	−	−	人妖メ	水攻撃を防ぎ、物理、熱攻撃を回避	シュライクの済王の古墳で拾う
		竜鱗の盾	−	−	人妖メ	あらゆる攻撃を一定の確率で無効化	敵が落とす
		ワンダーバングル	−	10000	人妖メ	敵の砲弾攻撃を無効化する盾	マンハッタンで購入
		デュラハンの盾	−	−	人妖メ	集中力＋５、丈夫さ＋５。さまざまな攻撃を無効化。	敵が落とす
アクセサリー		紅炎石	1	1500	人妖メモ	戦闘中使用すると炎に対する抵抗力アップ	マンハッタンで購入
		銀氷石	1	1500	人妖メモ	戦闘中使用すると冷気に対する抵抗力アップ	マンハッタンで購入
		雷の結晶	1	1500	人妖メモ	戦闘中使用すると電撃に対する抵抗力アップ	マジックキングダムで購入。敵が落とす
		ブラッドチャリス	1	4000	人妖メモ	霊感＋５、LP対する攻撃を無効化	マンハッタンで購入
		羽飾り	1	−	人妖メモ	魅力＋５	敵が落とす
		メロウリング	1	−	妖	メサルティム専用アクセサリー。水属性の攻撃に耐性を持ち、生命の雨が使える	メサルティムが最初から装備している
		精霊銀のピアス	1	1500	人妖メモ	音波攻撃に耐性	マンハッタンで購入
		パールハート	2	1500	人妖メモ	水属性の攻撃に耐性	マンハッタンで購入。敵が落とす
		深海の輝石	3	−	人妖メモ	水属性の攻撃に耐性	敵が落とす
		クリスナイフ	3	−	人妖メモ	隕鉄で作られたナイフ。お守りの一種	オウミの領主の館で拾う
		トウテツパターン	3	LP2	人妖メモ	精神攻撃に耐性	ゴサルスの店で最大LP値と交換
		ハーブルアイ	4	8000	人妖メモ	霊感＋７。凝視攻撃を無効化し、「幻夢の一撃」が使えるようになる	マンハッタンで購入
		魅力のネックレス	1	−	人妖メモ	魅力＋10	アセルスがゴサルスにもらう
		ウインドシェル	5	−	人妖メモ	運動性＋５、集中力＋５。軽業師のステータスシンボル	敵が落とす
		エメス・タグ	5	−	人妖メモ	石化に耐性	トリニティで拾う
		牙のお守り	1	−	人妖メモ	筋力＋５。モンスターの牙で作られたお守り	敵が落とす
		翼のお守り	1	−	人妖メモ	運動性＋５。モンスターの翼で作られたお守り	敵が落とす
		花のお守り	1	−	人妖メモ	霊感＋５。魅力＋５	敵が落とす
		鋼のお守り	1	−	人妖メモ	丈夫さ＋５	敵が落とす
		鎮魂の勾玉	1	−		装備すると戦闘中に全体攻撃の「聖歌」を使える	シュライクの済王の古墳で拾う

メカ専用装備

表の見方　メカのボディタイプはシュライクのイベント後にT260Gが選べるもの。固有装備とは、メカに標準装備としてついているもの。銃と同じで弾数に制限があるものがあるので注意。

●メカは装備で強くなる！

メカは他の種族と違って、何度戦闘を重ねてみたところで成長はしない。例えば剣を装備すれば筋力がアップするとか、防具を装備すればＨＰがアップするとかいったように、アイテムを装備することで初めてパラメータが変化するのだ。逆に言うと、どの段階からでもいいアイテムさえ装備してやれば、即戦力として働いてくれる便利な種族といえる。また、主人公キャラのＴ２６０Ｇにかぎり、ストーリーが進んでいくとシュライクの中島製作所でボディパーツの変更ができる。これにより、基本装備を変えることもできるぞ。



⬆ボディタイプを変更できる中島製作所。タイプによる違いは、下を参考に。

特に笑えるのがコレ！

⬅バックパックを装備すると魅力が上がる。理由は不明。

種類	ボディ名	防	ボディタイプ解説	固有装備名	攻／弾	固有装備解説
ボディタイプ1	メカニカルボディ	10	T260Gの最初の状態。固有装備はない			
ボディタイプ2	ECM装置	10	敵のミサイルを100％回避できるボディ	圧縮レーザー砲	50	攻撃力の高いレーザー砲
				ビットシステム	20	ビットを射出し攻撃する
ボディタイプ3	加速装置	10	高機動型ボディ。運動性が大幅にアップ	レールガン	35/16	電磁場で弾丸を加速し、レールを使い発射する兵器
				連装ミサイル	40/10	複数のミサイルを、１体の敵に集中して発射
ボディタイプ4	メカニカルボディ	10	ボディの性能はタイプ１とほぼ同じ	圧縮レーザー砲	50	攻撃力の高いレーザー砲
				医療パック	―	メカ以外のHPを回復し、毒状態を治す
ボディタイプ5	フォートボディ	20	「グラビトン」というボディ固有攻撃が可能	レールガン	35/16	電磁場で弾丸を加速し、レールを使い発射する兵器
				連装ミサイル	25/20	複数のミサイルを、１体の敵に集中して発射
				マイクロミサイル	10/16	小型ミサイルで敵全体を攻撃
ボディタイプ6	ミニプラント	10	ボディの性能はタイプ１とほぼ同じ	機関砲	10/20	実弾を連続して発射する
				修理装置	―	メカのHPとステータス異常を治す
ボディタイプ7	メカニカルボディ	10	ボディの性能はタイプ１とほぼ同じ	マイクロミサイル	10/16	小型ミサイルで敵全体を攻撃
				電磁ハンマー	45	電磁場を発生させたハンマーで接近戦を挑む

ONE POINT 攻略　多彩な効果を持つアクセサリーに注目！

たとえ装備しても、ほとんどのものが１しか防御力を得られないため、ついつい軽視してしまいがちなアクセサリ一類。ところがこれらには、一定属性の攻撃に対し、装備しているキャラクターに耐性を付与するなど、特殊な効果を秘めたものが少なくないのだ。これらをうまく利用すれば、決まった属性の攻撃しかしてこないボス戦などは、非常にラクにクリアすることができるようになるぞ。なかでもモンスターは、一般の防具は装備することができないので、その重要性は高いと言える。

また、特定のパラメータを上げられるのでキャラごとに使い分けよう。

⬆水属性の攻撃に対して耐性を付与するパールハート。ヨークランドの沼地などでは、最高の防具となる。

⬅モンスターはアクセサリー、お守り、指輪を４つまでしか装備できない。うまく活用しよう。

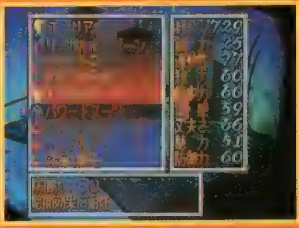
●拡張パーツで性能アップ！

メカ専用の装備として拡張パーツがある。これを装備することにより、メカのパラメータがアップしたり装備できるプログラム数を増やせるのだ。

名　称	解　説
追加メモリボード	装備すると、メモリ数を１つ拡張できる
ナカジマ機動ボード	メカのステータスアップ
ナカジマ戦闘ボード	装備すると、メモリ数を１つ拡張できる
スクラップパーツ	筋力＋３、運動性＋３
オクトパスボード	メカのステータス大幅アップ
裏メモリボード	メモリ数を２つ拡張、ＨＰ大幅アップ

ONE POINT 攻略　基本的に防具は1つの部位に1種類！　でも重ね着できる所もアリ！

防具は、基本的に頭部、腕部、脚部、身体部と装備できる部位が４種類に分かれていて、１つの部位に１つしか装備することができない。ただ、例外として身体部は、服と鎧、服とその他という組み合わせに限り、重ね着することが可能になっているぞ。また、バトルスーツなどの全身鎧は、それを装備してしまうと服以外の防具を一切装備できなくなってしまう。ただ、アクセサリーやお守り、指輪はこれらの制限をまったく受けないため、全身鎧を装備していても装備可能だ。また、盾は防具なのだが、装備する場所は武器の欄だ。これは忘れがちなので、覚えておこう。



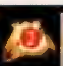
⬆最終的なオススメ装備はパワードスーツ、パープルアイ、深海の輝石、クリスナイフ。さらにエクセルガードでまさにスキなし!!

モンスター編

11タイプ107体にもおよぶモンスターを徹底解析！
これさえ読めばどんな強敵でも楽勝だ!!

データの見方

❶…名前 ❷…モンスターの写真 ❸…モンスターの使う技や術 ❹…ワンポイント攻略法❺各種パラメータ HP…ヒットポイント STR…筋力 QUI…運動性 INT…知力 WIL…集中力 PSY…霊感 VIT…丈夫さ CHA…魅力 CR…クレジット を表す。



❶ロッキー
攻撃 ❸しっぽ、ねこだまし、ぽんぽこ
❹対処 攻撃力は低いがスタン効果のあるしっぽやねこだましには注意しよう。

❺

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
82	8	6	4	8	3	10	11	6

獣系

[illegible]攻撃力に秀でていること。しかし、[illegible]

ロッキー

攻撃 しっぽ、ねこだまし、ぽんぽこ
対処 攻撃力は低いがスタン効果のあるしっぽやねこだましには注意しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
82	8	6	4	8	3	10	11	6

ヘッジホグ

攻撃 爪、針、しっぽ、体当たり、超音波
対処 超音波が強力なので全員で攻撃して早めに倒してしまおう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
335	15	17	11	16	7	24	14	0

バーゲスト

攻撃 牙、突進、毛繕い
対処 目標までの直線上の敵を攻撃する突進はスタン効果があるので注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
297	25	22	14	24	11	33	31	18

モンキーライダー

攻撃 キック、サミング、催眠、暴走
対処 全体攻撃の暴走はダメージが大きいので味方のHPに気をつけること。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
495	29	39	6	34	23	34	28	24

ヘルハウンド

攻撃 牙、火炎、放射火炎
対処 扇状攻撃の火炎は隊列の間隔を広げて最小限のダメージに抑えよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
833	46	40	22	37	24	26	22	32

マンティコア

攻撃 牙、針、マヒ凝視、ダガージョウ
対処 マヒ凝視を使ってくるので万能由や秘術の「杯」などを使って治そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1213	64	41	31	48	20	48	29	42

ユニコーン

攻撃 キック、角、魅了凝視、エナジーチェーン、逃走
対処 攻撃力は低いがエナジーチェーンの追加効果と魅了凝視に注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
3367	46	61	70	45	49	35	71	0

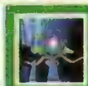
ブッチ

獣系では珍しく空中に浮いているので地上掃射などの技は通用しない。飛燕剣などの対空技で攻撃しよう。あとは、スポイルで筋力を下げられないように注意していれば楽に倒すことができるハズ。仲間キャラのコットンと同じ種族。

キマイラ

他のモンスターに比べて、防御力が高くHPが非常に多い。扇状範囲のスクリームは威力が高いぞ。戦闘に突入する前にあらかじめ音波耐性のある防具やアクセサリーを装備して回避すれば簡単に倒せる。

植物系



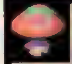
[illegible]

プリクタス

攻撃 キック、針
対処 序盤の敵にしてはHPが多いので強力な攻撃を使って倒そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
71	4	2	7	13	8	11	7	3

スポアパイル



攻撃 胞子、スパイダーネット、マジカルヒール
対処 スパイダーネットはダメージが大きいうえに能力が低下するので注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
115	12	6	14	19	21	18	21	0

マンドレイク

攻撃 邪術、催眠ガス、スポイル、スクリーム、マジカルヒール
対処 眠りやマヒ効果のある攻撃が多いので耐性のある防具を装備しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
193	17	13	25	32	29	23	25	0

トラップバイン

攻撃 丸のみ、足払い、強酸、触手
対処 強酸は防御力が下がるので攻撃力の高い敵が一緒にいる場合は注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
270	26	16	27	37	34	30	28	26

ナイトシェイド

攻撃 催眠、ペインパウダー、スクリーム、サッドソング
対処 音波攻撃のスクリームとサッドソングは威力が高いので要注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
546	34	20	38	49	43	36	31	37

トレント

攻撃 サミング、触手、陽術、光合成
対処 光合成でHPを回復されないうちに威力の高い攻撃で一気に倒そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
787	41	23	50	55	62	50	52	50

サンフラワー

モンスターの中では珍しく陽術の太陽光線を使ってくるぞ。しかも、光合成を持っているので明るい場所ではHPを回復してしまう。ただ、攻撃方法は豊富でも、威力の高い攻撃は持っていないので、周りに強敵がいる場合は最後に倒そう。

シュリーカー

これといった特徴のないモンスターだが、超音波だけは威力が高いので味方のHPに注意しながら戦うこと。複数の敵と出現した場合は、シュリーカーを倒すのは後回しにして、周りの手強いモンスターから攻撃した方が得策といえる。

化石樹

石化攻撃がやっかいなのだが、それ以上に全体攻撃の振動波がくせもの。振動波をかけられると味方のほとんどが倒れてしまうハズ。振動波は、音波耐性のある防具を装備していれば回避できるのでできるだけ多くの仲間に装備させよう。

鳥類系

[illegible]

ピックバード

攻撃 クチバシ、翼、エルフショット
対処 攻撃力は低いがエルフショットがかなり強力なので油断は禁物。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
59	4	15	3	9	9	1	11	4

ラバット

攻撃 牙、超音波、吸血、催眠
対処 HPも防御力も低いが催眠をよく使ってくるので注意すること。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
118	11	23	9	15	22	9	21	8

ドラゴンパピー

攻撃 牙、角、火炎、翼
対処 火炎と翼の威力は高いが、防御力が低いので技を使って一気に倒そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
244	21	28	19	20	26	17	32	16

ハーピー

攻撃 ブレード、翼、岩石、スクリーム、ペインパウダー
対処 岩石とスクリームの威力が高いのでHPの残量に注意しながら戦おう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
596	27	32	24	22	18	26	51	30

アクスビーク

攻撃 クチバシ、ブレインクラッシュ、地響き、グランドヒット
対処 HPが多く威力の高い攻撃を使ってくるので連携攻撃で早めに倒そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
878	49	38	17	34	29	37	38	41

ワイバーン

攻撃 牙、毒針、グライダースパイク、強風
対処 強風はダメージが大きいうえに全体攻撃なので最初に倒しておこう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1034	53	60	26	45	49	29	50	55

コカトリス

石化攻撃は威力が高く、よく使ってくるので要注意。弱点は、鳥類系なのに空を飛んでいないこと。地上掃射などの技が通用するので、動きを封じて石化攻撃を防ごう。石化攻撃さえなければ手強い相手ではないので、楽に倒せるハズだ。

スフィンクス

ＨＰ、防御力、攻撃力などすべての能力が高い。中盤では、手強いモンスター。特にスフィンクスリドルは即死効果があるので、細心の注意を払うこと。ほかにも体当たりなどの威力の高い攻撃を使ってくるので速攻で倒してしまおう。

朱雀

体に炎をまとっているので直接攻撃をするとファイアバリアでダメージを受けてしまう。ファイアバリア対策として銃などの間接攻撃で戦おう。また、強力な全体攻撃のヒートウェイブを使うので、こまめにＨＰを回復しておこう。

無機質系

無機質系のモンスターの特徴は、体術や銃技が通用しにくいこと。剣技や術を中心に戦わないと苦戦することになってしまうぞ。

ゼノ

攻撃　牙、溶解液、吸血

対処　とくに強いモンスターではないが吸血でＨＰを吸収してくるので注意。

	68	2	2	1
16	13	16	4	1

スライム

攻撃　溶解液、スポイル

対処　スポイルを受けるとステータスが低下するので気をつけること。

	144	8	3	8
23	24	30	4	8

ウィップジェリー

攻撃　足払い、体当たり、触手

対処　スタン効果のある足払いと威力の高い体当たりに注意して戦おう。

	224	16	20	16
21	33	26	18	0

フューズクリスタル

攻撃　水撃、ライトボール、アイススマッシュ、振動波

対処　アイススマッシュがとくに強力だが、盾などで防ぐことができる。

	492	12	22	17
31	44	31	30	30

アンノウン

攻撃　マヒ凝視、魅了凝視、死の凝視、閃光、電撃

対処　凝視系の攻撃をいくつも持っているので万能油を多めに用意しよう。

	752	22	24	62
48	46	32	17	33

リキッドメタル

攻撃　ブレード、ヒートスマッシュ、アイススマッシュ

対処　ＨＰが多くステータスも高いので、強力な攻撃をどんどん使って倒そう。

	961	40	40	40
40	40	40	40	0

エアエレメンタル

飛行系のモンスターなので、もちろん地上掃射のような攻撃はまったく通用しない。威力の高い強風は全体攻撃なので風属性の攻撃に耐性のあるアクセサリーを身につけさせよう。威力の高い攻撃で早めに倒しておこう。

ゼラチナスプランター

サンダーバリアをまとっているので直接攻撃や電撃系の攻撃は禁物。銃を装備しているキャラを中心に攻撃しよう。間接系の武器を装備していない場合は剣技の飛燕剣や体術の空気投げを使おう。それさえ注意すれば簡単に倒せるハズ。

雪の精

ＨＰが高くフリーズバリアをまとっているので、銃を装備しているキャラや間接攻撃が可能な仲間をメインに戦うこと。バリアで受けたダメージが蓄積するとそこに強力な一撃がくるので、ＨＰをこまめに回復しておこう。術がよく効くぞ。

水棲系

水棲系のモンスターはＨＰが非常に多く、攻撃力が高い。しかし、スピードが遅いので、すばやいキャラの強力な連携攻撃で倒そう。

フェイトード

攻撃　キック、水撃、超音波

対処　扇状攻撃の超音波は、音波耐性の防具を装備して回避しよう。

	77	6	8	3
1	1	12	7	2

ガンフィッシュ

攻撃　打撃、水撃、体当たり

対処　防御力が高めなので攻撃力の高いキャラで攻撃しないと手強い。

	186	16	19	15
9	7	20	18	9

ソルジャービル

攻撃　クチバシ、足払い、岩石、ミステリータップ

対処　岩石の一撃がかなり強力なので、ＨＰの少ないうちは早めに倒そう。

	361	28	25	20
22	9	28	37	15

マフラーザウルス

攻撃　キック、フェイント、突進、電撃、暴走

対処　ＨＰが多く攻撃力が高いので強力な攻撃を使って倒してしまおう。

	620	35	33	29
28	12	36	32	23

ガイアトード

攻撃　キック、強酸、丸のみ、ふみつけ、地響き

対処　地響きはジェットブーツなどの浮遊効果のある防具を装備して回避。

	1346	44	12	40
38	8	68	16	0

トリケプス

攻撃　角、突進、地響き、尾撃、ふみつけ

対処　ＨＰが多く防御力が高いので強力な攻撃の連携を決め倒してしまおう。

	3386	63	49	31
39	21	55	40	0

玄武

ＨＰが多く防御力も高いうえに物理攻撃をかなりの確率で防がれる。また、落雷や冷気などの強力な攻撃には、十分注意すること。銃技の地上掃射や心術の呪縛で動きを封じてから攻撃すれば、比較的楽に倒すことができるぞ。

バジリスク

バジリスクはＨＰが非常に多く、石化凝視を使ってくるので戦闘に突入する前に万能油を装備させておこう。戦闘が始まったら石化凝視を使われる前に、その時点で装備している最強の技や連携攻撃を決めて倒してしまおう。

クラーケン

攻撃力が高く複数回攻撃をしてくる。そのうえ、威力の高いメイルシュトロームを使ってくる。対処法は、まず２人がかりで地上掃射や呪縛などの技や術を使って動きを封じること。あとは、即死系の攻撃に弱いと覚えておこう。

昆虫系

昆虫系には、ステータス異常の追加効果がある攻撃を使うモンスターが多い。万能油を多く用意しておかないと思わぬ苦戦をすることになる。

シェルワーム

攻撃　ハサミ、スミ、体当たり

対処　ステータスは高くないが、暗闇の追加効果があるスミに注意しよう。

	79	9	12	1
12	3	12	8	4

アームウォーカー

攻撃　角、スパイダーネット、ブレードネット、ビートルジュース

対処　円状攻撃のスパイダーネットはステータスが低下するので要注意。

	134	17	6	3
22	15	27	15	10

キラービー

攻撃　突き、スパイダーネット、ブレードネット、回転攻撃

対処　ブレードネットは威力が高くマヒの追加効果があるので気をつけよう。

	253	18	33	9
28	21	29	26	0

デスポーカー

攻撃　ハサミ、毒針、しっぽ、グランドヒット、サッドソング

対処　スタン効果のしっぽでこちらの動きを封じてからのハサミに要注意。

	392	32	21	12
37	26	44	28	0

グルームモス

攻撃　ペインパウダー、吸血、翼、フェロモン、スポイル

対処　フェロモンは円状攻撃で魅了の追加効果があるので早めに倒すこと。

	652	31	47	16
40	37	46	45	0

ラバーウォーム

攻撃　ファングクラッシュ、強酸、暴走、悪臭、流砂

対処　広範囲への攻撃を多く使ってくる。ＨＰも多いので、やっかいだ。

	2061	48	28	20
50	45	80	18	68

ゼニスマンティス

戦闘が始まると烈風撃を使うことが多い。これを受けるとかなりの大ダメージなので、注意しよう。だが、烈風撃を耐えればＨＰや防御力は低いので簡単に倒せるぞ。素早いキャラで動きを封じるか強力な技で倒すのが効率が良い。

コスモデバウアー

冷気属性の攻撃に耐性を持っていて、アイススマッシュの一撃がかなり強力。防御力も高いので、威力の高い技の集中攻撃や連携攻撃で一気に倒してしまおう。術などで動きを止めて攻撃するという方法もあるので覚えておこう。

ゼロディバイダー

外見からもわかるように固い外殻がこちらの攻撃をことごとく軽減してしまうぞ。威力の高い技を使うか、連携攻撃をしないと倒すのは非常に難しい。また、ハサミはダメージが大きいので、地上掃射などで動きを封じるのがベスト。

魔生命系

魔生命系には特殊な攻撃を使うモンスターが多いぞ。また、霊感が強く術が効きにくいので剣術や体技などの物理攻撃で攻めよう。

マッドアクス

攻撃 ダブルアクス、ブレインクラッシュ、体当たり

対処 ブレインクラッシュとダブルアクスに注意すれば、強い相手ではない。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
81	9	7	1	4	18	13	11	5

ワンダーランス

攻撃 突き、突進、ブレインクラッシュ

対処 攻撃力が高いぶん防御力が低いので素早いキャラで攻撃すれば楽勝。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
149	15	14	3	9	31	14	16	10

ダガーグラブ

攻撃 ダガージョウ、投げ技、ドラゴンスクリュー

対処 ドラゴンスクリューはキック系の技をカウンターで返すので要注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
290	25	18	6	13	38	30	18	15

リビングアーマー

攻撃 魔術、牙、マヒ凝視、毒液、毒撃、毒ガス

対処 毒攻撃を頻繁に使うので、毒を受けたらＨＰの残量に注意しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
598	27	22	29	16	51	35	28	25

グリランドリー

攻撃 ブレード、ブレードネット、回転攻撃、無差別憑依

対処 防御力は高くないので威力の高い技を中心に戦えば苦労せずに倒せる。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1140	35	35	35	35	35	35	35	33

魔銃

攻撃 射撃、閃光、体当たり、グレープショット、無差別憑依

対処 全体に暗闇効果を与える閃光を使うので最初に倒したほうがいいぞ。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1414	42	46	13	36	60	55	44	42

魔鏡

攻撃 牙、閃光、冷気、回転攻撃、サイ・リフレクター

対処 サイ・リフレクターは術を反射するので物理攻撃を中心に戦おう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1689	51	46	22	34	82	45	51	56

ミミック

魅了凝視をよく使ってくる。魅了されたキャラは、味方に攻撃してくるので、万能油や秘術の「杯」などで回復すること。さらに、デスグリップを受けるとＬＰが減ってしまうので、威力の高い攻撃を使って速攻で倒してしまったほうがよい。

ジブサムスカウト

攻撃力、防御力ともに高いモンスターで、ブレインクラッシュなどの強力な単体攻撃を使ってくるぞ。また、催眠などの効果を持った攻撃も使うので要注意。スピードが遅いので、銃技の早撃ちを装備させ地上掃射を使いスタンさせよう。

不死族系

不死族系のモンスターは、死の属性を持っている。暗い場所（洞窟など）では毎ターンＨＰが回復するので、弱点の陽術で攻撃して倒そう。

スパルトイ

攻撃 剣技、ブレード、死の属性

対処 ＨＰが低いので簡単に倒せるが、剣技を使ってくるので油断は禁物。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
55	11	8	3	15	4	15	6	4

ゴースト

攻撃 ゴーストタッチ、催眠、冷気、死の属性

対処 ＨＰが低く防御力も高くないのだが催眠と冷気には注意しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
92	14	16	13	22	16	12	8	9

ゾンビ

攻撃 銃技、サミング、毒撃、まきつき、死の属性

対処 銃技などに注意してＨＰを回復されないように集中攻撃で倒そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
266	28	6	2	34	1	44	1	13

ライダーゴースト

攻撃 ゴーストタッチ、超音波、マヒ凝視、サイレン、死の属性

対処 超音波とサイレンがイヤなので音波耐性のある防具を装備しておこう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
315	37	34	23	32	28	32	28	28

ナイトスケルトン

攻撃 剣技、生気吸収、死の属性

対処 物理攻撃はディフレクトで防がれることが多いので、術で攻撃しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
612	42	34	24	41	24	40	41	42

アンクヘッグ

攻撃 牙、生気吸収、まきつき、エクトプラズムネット、死の属性

対処 ＨＰと防御力が高い。即死効果のあるエクトプラズムネットには注意。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1094	57	51	19	46	29	57	13	0

リッチ

直接攻撃するとカウンターフィアで混乱するので、銃や術で戦うこと。スクリームが怖いので、音波耐性のあるアクセサリー（精霊銀のピアスなど）を身につけて回避しよう。陽術も有効な攻撃手段の１つだ。

スカルサウルス

ＨＰの最大値が高く、１ターンに回復する量も多い。さらに、吸血でＨＰを吸収されるので、威力の高い攻撃をしないと結果的にダメージが与えられないのだ。ＷＰを惜しまずどんどん威力の高い技を使って一気に倒してしまおう。

デュラハン

ＨＰが多く攻撃力が非常に高いうえに、暴走やサイレンなどの強力な攻撃方法をいくつも持っているので注意すること。さらにあらゆる攻撃を防いでくるので、もっとも威力の高い攻撃を使っていかないとすぐに全滅させられてしまうぞ。

メカ系

防御力が高く直接攻撃に対して耐性があるぞ。メカをパーティに加えてジャマーなどのプログラムを使えば戦闘を有利に展開できるハズだ。

ソードアタッカー

攻撃 ブレード、機関砲、催眠フラッシュ、ジャマー

対処 催眠フラッシュを受けないように眠り耐性のある防具を装備しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
146	10	6	4	10	1	10	5	0

メカドビー

攻撃 ドビーランチャー、グランドヒット

対処 ドビーランチャーの命中率はランダムだが威力は高いので油断するな。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
167	6	13	9	8	6	25	25	10

スカイアーム

攻撃 ハサミ、機関砲、地響き、ジャマー、電撃砲

対処 機関砲や電撃砲の一撃が強力なので、味方の残りＨＰに注意しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
399	25	18	16	25	14	35	20	15

キャンキャン

攻撃 ブレード、バルカン、サミング、催眠フラッシュ

対処 催眠フラッシュを使ってくるので、眠り耐性のある防具を装備しよう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
1007	35	25	30	30	20	40	30	41

アルバトロス

攻撃 バルカン、電撃砲、ミサイルポッド

対処 バルカンを主体に攻撃してくるので、盾を装備してできるだけ防ごう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
852	40	35	35	35	27	50	30	34

ヘルメス

攻撃 バルカン、対装甲ロケット、キラーハウンド

対処 強力な技を使うが、スピードが遅いので、速攻で撃破してしまおう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
2726	55	40	45	54	34	60	45	65

メカドビー百式

メカドビーのグレードアップした形態。全パラメータがかなりアップしていて、電撃などの強力な技をいくつも持っている。また、複数のモンスターと一緒に出現することが多いので、烈風剣などの敵全体を攻撃できる技を装備しよう。

R&R

攻撃力が非常に高く複数回攻撃をしてくるぞ。また閃光を使われたら術などの命中率の高い攻撃方法で戦うこと。早撃ちと地上掃射を装備しているキャラでまず動きを封じることに専念しよう。相手がスタンしたら連携攻撃で早めに倒そう。

メカドッグ

ミサイルなどの重火器を主体に攻撃してくるが、牙などの直接攻撃のほうが威力が高いので注意。メカなので、マヒなどのステータス異常を受けつけない。ただ、地上掃射は効くので、銃技を装備したキャラが地上掃射で動きを封じよう。

ヒューマン系

剣技、体術、銃技などの多彩な攻撃方法を使ってくる。ＨＰは高くないし耐性は持っていないので、普通に戦っていれば倒せるハズだ

アクスボンバー

攻撃 ブレード、キック、ダブルアクス、体当たり、回転攻撃

対処 攻撃力が高くダブルアクスの一撃が強力なので、真っ先に倒そう。

HP	STR	QUI	INT	WIL	PSY	VIT	CHA	CR
81	8	11	4	11	6	4	19	6

ソードマン
攻撃 剣技各種

対処 切り返しなどの剣技を使う。とくになぎ払いのスタン効果は要注意。

	HP	STR	QUI	INT
	128	16	13	12
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
19	14	11	13	16

流浪の戦闘員
攻撃 パンチ、チョップ、突き、スミ、催眠

対処 おもに体術を使ってくるが催眠を持っているので気をつけよう。

	HP	STR	QUI	INT
	265	27	22	22
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
26	23	28	3	28

コンバット
攻撃 銃技各種、毒ガス

対処 銃技の地上掃射でこちらの動きを封じてくるので早めに倒すこと。

	HP	STR	QUI	INT
	371	31	20	31
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
37	28	16	22	42

パープルシャドウ
攻撃 ブレード、スミ、胞子、回転攻撃、ブレードネット

対処 攻撃力が高くブレードネットは強力なうえにマヒ効果があるので注意。

	HP	STR	QUI	INT
	906	43	46	42
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
47	40	34	40	107

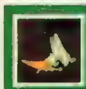
ガンハート
HPが多く銃技を使うモンスター。まれに反応射撃を使うことがあるので、うかつに攻撃するとカウンターでダメージを受けることになるぞ。また、地上掃射を使うので逆に呪縛などの術や技を使って動きを止めてしまえば、簡単に倒せる。

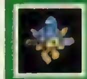
レディブレード
HPや防御力は高くないが剣技をかなり会得しているので、油断は禁物。特に剣技の逆風の太刀は、威力が高いので要注意だ。さらに、物理攻撃をディフレクトで防ぐので、術をメインに戦うか、術がない場合は、重火器系の武器で戦おう。

マクンベローナ
HPや攻撃力、防御力は低いが、妖術を使ってくるぞ。たまに硝子の盾を使ってくるので、威力の高い剣技や術などで攻撃しないとカウンターで自分が倒されることになる。マクンバという攻撃には、混乱の追加効果があるので注意しよう。

ラストモヒカン
ヒューマン系では珍しくHPが多いタイプ。攻撃力が高く戦闘が始まると力溜めを使ってさらに攻撃力を上昇させる。その攻撃を受けると、ほぼ一撃で倒されてしまうほど強力なので、最初に動きを封じて倒す方法が最も確実。

妖魔系





[illegible]モンスターは[illegible]、多彩な攻[illegible]持っているのが[illegible]

スプライト
攻撃 突き、エルフショット、ララバイ、マジカルヒール

対処 マジカルヒールで敵のHPを回復するので真っ先に倒してしまおう。

	HP	STR	QUI	INT
	49	1	14	9
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
2	13	2	17	2

ワンダードギー
攻撃 爪、しっぽ、催眠、毛繕い

対処 HPは低いが毛繕いを使うので、回復されるまえに倒してしまうこと。

	HP	STR	QUI	INT
	59	7	8	14
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
4	8	5	9	5

ガーゴイル
攻撃 爪、牙、角、針、翼、体当たり

対処 直接攻撃が多いのでディフレクトや当て身投げを装備しておこう。

	HP	STR	QUI	INT
	88	18	16	20
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
11	15	15	10	10

オンディーヌ
攻撃 水撃、パラリシスタッチ、サッドソング、マジカルヒール

対処 水属性の攻撃に耐性を持っているので直接攻撃をメインに戦うこと。

	HP	STR	QUI	INT
	297	8	22	28
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
18	24	16	19	12

マンスネーク
攻撃 爪、しっぽ、牙、ブレインクラッシュ

対処 ブレインクラッシュなどの強力な単体攻撃を使ってくるので要注意。

	HP	STR	QUI	INT
	551	24	20	32
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
20	23	18	21	23

ピンクパンチ
攻撃 投げ技、爪、回転攻撃、魅了凝視

対処 回転攻撃は強力な全体攻撃なので味方のHPに注意しながら戦うこと。

	HP	STR	QUI	INT
	581	20	32	19
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
20	29	19	46	32

バンシー
攻撃 針、吸血、冷気、スクリーム、カウンターフィアー

対処 カウンターフィアーを防ぐため銃や飛燕剣などの遠隔攻撃で戦うこと。

	HP	STR	QUI	INT
	586	21	32	36
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
34	46	28	13	26

メロウ
攻撃 突き、水撃、ランス、強風、マジカルヒール

対処 水属性の攻撃を無効化する。全体攻撃の強風が強力なので注意しよう。

	HP	STR	QUI	INT
	734	32	48	41
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
39	58	36	44	31

魚人
攻撃 突き、水撃、尾撃、グレープショット

対処 扇状攻撃の尾撃で味方がスタンされる前に威力の高い攻撃で倒そう。

	HP	STR	QUI	INT
	908	33	31	40
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
25	30	24	36	39

ヴァルキリー(槍)
攻撃 突き、ライトボール、グライダースパイク、シルフィード

対処 諸手突きなどの剣技が意外と強力なので、盾などを装備しておこう。

	HP	STR	QUI	INT
	1073	38	54	44
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
30	47	45	51	45

エインヘリアル
攻撃 ブレード、閃光、グランドヒット、烈風撃

対処 攻撃力が高くブレードの威力がスゴイので動きを封じて戦うのが得策。

	HP	STR	QUI	INT
	1334	47	40	50
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
34	40	32	46	54

グレムリン
攻撃 グレムリンタッチ、サミング、落雷

対処 落雷などの技に注意して攻撃力の高いキャラで早めに倒してしまおう。

	HP	STR	QUI	INT
	574	43	48	58
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
44	48	46	52	47

サキュバス
攻撃 吸血、ララバイ、炎のくちづけ、誘惑、サッドソング

対処 魅了系の攻撃が多いので複数の敵と出現した場合は優先して倒すこと。

	HP	STR	QUI	INT
	1441	45	63	56
WIL	PSY	VIT	CHA	CR
47	72	48	65	55

ベクサーク
ララバイなどのこちらの動きを封じる攻撃を使ってくるぞ。攻撃力も比較的高いので、味方のHPに注意しながら戦わないと苦戦することになる。ほかの強い敵と一緒に出現することが多いので戦闘が始まったら真っ先に倒してしまおう。

ラミア
魅惑効果のある炎のくちづけやLPに直接ダメージを与えるデスグリップなどをよく使ってくるぞ。また、烈風や弾丸に耐性を持ち、物理攻撃をある程度防いでくるので注意しよう。単体で出現することが多いので集中攻撃で一気に倒そう。

サイバーサーカー
筋力が非常に高いので、ほかのモンスターと比べて攻撃力が群を抜いている。体術を主体とした攻撃が得意で、中でもどつきまわすは威力が高いので注意しよう。地上掃射などの技でスタンやマヒ効果を与えてから攻撃するのが確実な方法。

サイレン
名前のとおり強力な全体攻撃のサイレンを使って攻撃してくるぞ。他にもブレインクラッシュや針などの、威力の高い攻撃をいくつも持っているので要注意。ただし防御力が低いのでその時点で装備している最高の攻撃を使って倒そう。

ONE POINT 攻略 モンスターとの戦闘の注意点

ぶつかる方向
戦闘中の味方の隊列は、モンスターと接触したときの方向で変化する。モンスターの背後から接触すると有利なポジションで戦闘を始めることができるぞ。

⬅ダッシュをうまく使って敵の背後に回り込もう。

逃げられない
戦闘中は敵から逃げられない。敵と戦いたくないときは敵との接触を避けるしかないぞ。

⬆強い敵ほど強力な武器や防具を落とす確率が高い。

貴重なアイテムを落とすことも
モンスターは買うことも拾うこともできない貴重なアイテムを落とすことがあるぞ。装備の強化を図りたいときは、モンスターと積極的に戦ってみるといいだろう。

●落とすアイテムベスト5

	アイテム名	モンスター名
1	デュラハンの盾	デュラハン
2	黒曜石の剣	ベクサーク
3	冥帝の鎧	デュラハン
4	エクセルガード	ヴァルキリー
5	玄武の盾	玄武

『サガ フロンティア』の魅力と謎に迫る！

『サガ フロンティア』プロデューサー兼ディレクター

河津秋敏氏インタビュー

やればやるほどドップリはまる。『サガ フロンティア』を遊びつくしたい！ そんな思いを果たすため、今回はDPSだけの開発者独占インタビューを敢行！ 気になるところを全部聞いてきました！

自由度の高さを重視したかったんです

——まずは製作を終えられた感想を聞かせてください。

「ハードがＰＳに移って、右も左もわからない状態での開発だったんで、たいへんだったなあ、という感じです。ＣＤは容量がでかくて、やりたいことがいくらでも入っちゃうんで、引きどころがわからないまま、最後まで行っちゃって苦労しました。」

——内容のボリュームから、２枚組になるのかと思っていたんですが。

「『サガ フロンティア』（以下『サガＦ』）の場合、自由度の高さを重視したかったんです。プレイヤーが行きたいときに行きたい場所へ行けるように、ということですね。２枚組にしてしまうと、ＣＤの入れ替えでゲームが中断されてしまいますから。」

——ＰＳではポリゴンのゲームも多いですが、ポリゴンを使わなかったのはなぜですか。

「一つには『ＦＦⅦ』との差別化を図るためですね。それと開発をスタートした当時は、ポリゴンで表現できるかどうか、技術的に確証がなかったということです。今だったらもちろん可能なんですけど。それにポリゴン使ってるか使ってないかというのは、ゲームのおもしろさとは関係ないことですしね。」

——これまでの『サガ』シリーズと比較して、今回の『サガＦ』は、これまでの作品のどれに一番近いと思われますか。

「まあ雰囲気的にはゲームボーイの『サガ２』に一番近いでしょうね。開発中もちょっと意識はしてましたし、『ロマンシング サ・ガ』（以下『ロマサガ』）とは変えたいなと思ってました。」

——『ロマサガ』では陣形システムが人気でしたが、今回採用されなかったのはなぜですか。

「バトルの構成上の制約ですね。『サガＦ』の戦闘は、見た目は２次元ですけど、計算上は３Ｄ空間にキャラを配置しているんで、立ち位置とかカメラ位置の関係で制約がすごく多いんですよ。そこに陣形を持ち込んでも、パッと見ではわけがわからなくなっちゃう。モンスターもでかいのがいるんで、思い切って陣形は廃止しました。」

河津秋敏氏

プロフィール：
'86年スクウェア入社。『ファイナルファンタジーⅠ、Ⅱ』の開発を経て、ゲームボーイの『Sa・Ga』シリーズ、および『ロマンシング サ・ガ』シリーズのすべてを手がける。まさに『サガ』の生みの親。現在の肩書きは（株）スクウェア取締役　開発第２部長。

——これまでのシリーズと比べて、ゲームのテンポがいいように感じましたが。

「ワンプレイの時間が６～８時間になるようにと思っていましたんで、そういう意味でテンポがよくなるようにとは考えていました。」

——今回のフリーシナリオは、これまでのシリーズとは、印象が違うように思ったんですが、そのへんはどうでしょうか。

「そうですね。フリーシナリオ自体にも、そんなにこだわっているわけじゃないんで。今回は最初に好きな主人公を選ぶっていう部分で、ユーザーの選択がありますから、シナリオ自体はそのキャラのお話をきちっと書くっていう感じですね。」

ゲームとしての楽しさを優先して考えました

——今回はリージョンと呼ばれる地域が舞台になっていますが、こうした形にした理由を教えてください。

「それはもう、とにかく都合よくいろんなものが出せるっていうことですね。何か深遠な哲学があってリージョンがあるわけじゃなくて、ゲームシステム的にいろんなことがやりたかったっていうことです。メカが出てきたり、妖魔が出てきたり、モンスターが出てきたりして、そういうのが一緒にいてもおかしくないように、ゲームとしての楽しさを優先して考えました。まあいろんな世界をユーザーに味わってもらいたいということですね。」

——クーロンが各リージョンのターミナル的な役割を持っているんですね。

「あそこはいろいろ便利ですからね。なるべくクーロンを通るようにしてあげようということです。」

——ブルーのリージョン移動の画面で、名前の出ないスペースがありますが、あそこには何か入るんですか。

「あ、最後まで何もないままのところもあります。デザイン的な問題なんで、あまり気にしないでプレイしてください。」

——サントアリオというリージョンには行けるんですか。

「アルカールの故郷ですね。最初はそこに行くイベントなんかも用意していたんですが、あれはレッドでしか行きそうにないんで、やめちゃおうということになりました。レッドでしか行かないところって、ものすごくたくさんあるんで、こんなにコイツに贅沢させる必要はない、ってことです。」

——リージョンシップが飛んでいるのは宇宙空間なんですか。

「いや、そういうわけではないですね。惑星から惑星へ飛んでるという感じにはしたくなかったんです。混沌の海を飛んでるというイ

「ヒューズが

カメラマン／中村英良

メージですね。」

——タンザーに飲み込まれる場面では、イカの形のリージョンシップが登場しますが、タンザーはイカが好物なんですか。

「(笑)。あれはシップをデザインするときに、生物っぽいイメージで描いてもらってたんで。イカでいーか、と思いまして。まあシャレみたいなもんです。」

花を取ってくるのはヒューズのイベントでした

——開発の途中まで、主人公キャラは8人だったという話を聞きました。詳しく教えていただけませんか。

「うーん、これ話しちゃっていいのかな(笑)。まあヒューズが主人公になる予定だったんですね。どのイベントでもできるようなキャラとして考えていました。リュートに近いんだけど、ちょっと違った形で。実は彼だけはラスボスを設定してなかったんですよ。ほかのキャラといっしょにイベントをこなしていって、そのキャラのラスボスをいっしょに戦って倒すんです。ですから彼だけは7種類のラスボスのどれとでも戦えて、それをすべて倒した時点で終わりっていう感じでした。だから逆に言うと、ほかのキャラでやらなくても、ヒューズをやれば全部できるっていうイメージで考えていたんですよ。」

——盾のカードを手に入れるときに、IRPOで花を取ってくるように言われるイベントがありますが、あれはもしかすると……。

「そうです。あれは本当は、ヒューズのイベントになる予定だったんですよ。ヒューズが上司に『花取ってこい』って言われて、『なんなんだ、いったい』って思いながら取ってくると、上司がその花をヒョイってプレゼントにしちゃうっていう。強敵と戦ってきたのに、オイオイっていう感じのギャグ系のイベントですね(笑)。」

——ほかのIRPO隊員も仲間になったりする予定だったんでしょうか。

「そうです。最初から仲間になってる予定でした。まあ、ヒューズでプレイできるようにと思って、ギリギリまで踏ん張ってみたんですけど(いろいろと問題があって)、最終的にこりゃダメだってことになってしまって。」

——残念ですね。

◆さまざまな地域を自由に行き来できるのが『サガF』の大きな魅力。クーロンはどこかアジア的な雰囲気を思わせる。

自分の履いた靴は売りたくなかった

——『サガF』では戦闘に突入すると逃げられないという、非常に男らしいシステムを採用していますが、これはどうしてですか。

「まずローディングっていう理由があります。戦闘前にCDを読み込んでおいて逃げちゃうっていうのは、二度手間な気がして。だったら逃げるよりは、敵に当たらないようにかわして、当たっちゃったら戦ってほしいということです。それに逃げたとしても、また敵に当たっちゃう可能性もあるじゃないですか。それだとゲームのテンポを悪くしちゃうので。『FF』なんかやってても、実際はそんなに逃げることってないですしね。」

——持ち物を自由に売れないというシステムも珍しいですよね。

「まあ不便だったとは思うんですけど、以前から自分の履いた靴を売ったりするのが、どうも気にくわなかったんですよ(笑)。それで1回やってみたいというのがありまして。でもアイテム欄がすごく長くなっちゃいますから、売れないまでも捨てられるようにすればよかったかな、とは思ってます。」

連携攻撃は格闘ゲームのコンボ

——『サガF』では戦闘が非常に魅力的で、夢中になっている読者も多いと思うんですが、個人的にオススメの攻撃などがあれば、教えてください。

「やっぱり次元衛星砲ですか。開発の人間でも出したヤツはほとんどいないですからね。ただ技を極めるよりも連携のほうが重要ですから。」

——連携攻撃が生まれた経緯というのは、どんな感じだったんですか。

「これはスタッフに格闘ゲームとか好きなヤツがいて。空中コンボとかそういう出すのが難しい攻撃を決めたときの快感みたいな、そういうのをRPGでもやれないかということですね。」

——じゃあ元は格闘のコンボ?

「そうです。特に空中コンボみたいな感覚で、浮かせたところにタイミングよく、みたいのをやれないかっていう発想です。まず動きでつなげようっていうのがあって、下にガーンって当たってると上から串刺しとか、そういう感じで。」

——連携のネーミングもユニークなものが多いですね。

「あれはやってみないとわからないですよね。僕にも把握しきれません。ただ〝〜液〟とかいいですよね(笑)。いろんなものとつながって、楽しいです。あと〝超〜〟とかね。」

ヌサカーンはすりこぎ持って踊ってますから

——ゲーム中、突然表示されるキャラクターのイラスト(アイキャッチ)に驚いたプレイヤーも多いと思うのですが、あれを採用した理由を教えてください。

「レッド編とか、本当ならヒューズ編のとき

『サガF』ちょっといい話……①

敵モンスターがキミのマネをするってホント!?

何度も戦闘を繰り返していると、敵の攻撃方法が徐々に変化してくる。実は、『サガF』の敵モンスターは、プレイヤーの戦い方を学習し、プレイヤーと同じ系統の攻撃を使ってくる傾向があるのだ。例えばキミが、あるモンスターにデス系の攻撃を繰り返すと、その種族のモンスターは、同じデス系の攻撃をよく使うようになるというわけ。だからキミが戦っているモンスターは、ほかの人のモンスターとは違う、キミだけの敵なのだ。機会があったら、友だちのデータを借りてプレイしてみるのも、気分が変わっておもしろいかも。

◆プレイヤーといっしょにモンスターも成長する。偏った戦い方は自分の首を絞めることに!?

8人目の主人公になる予定でした」

➡連携攻撃は戦闘の楽しさを何倍にもアップしてくれる。強力な連携が決まった瞬間は最高の気分だ。

とかに、話の区切りみたいな形で考えていたんですよ。」
——テレビの第〜話みたいな感じですね。
「そうです。そんな感覚です。あとは小林智美さんのイラストを出したかったということですね。」
——リュートのイラストが入ってないようですが。
「ああ、アイツは影を薄くしたかったんですよ。最初は使わなくてもいいキャラなんだっていうのを印象づけたかったんで（笑）」
——個人的にお気に入りのキャラはいますか。
「そうですね。アセルスはちょっと変わった設定なんで、メッセージ書いてて楽しかったですね。仲間キャラでは、医者(ヌサカーン)ですね。彼も、もうちょっとかっこよくなるとよかったんですけど。」
——イラストと画面のギャップがけっこうありますよね。
「すりこぎ（注2）使ってますからね（笑)。なんか踊ってるし。作った担当者がなぜかああいうふうにしちゃって、よくできてるから、まあいいかって（笑)」
——仲間にして頼もしいキャラは？
「オススメはやっぱりゲンさんでしょうね。手軽に使えますし、頼りになりますよ。彼が二刀烈風剣を覚えるかどうかで、(展開的に)えらい差がありますからね。」
——ブルーとレッドはほかのキャラで仲間にできないんですよね。
「そうです。ルージュがいますんで、ブルーは仲間にできない設定です。レッドは本当は仲間にできるようにしたかったんですけど、個性の強いキャラですから、それなりのイベントを用意しなきゃいけないんでダメになりました。」
——ルージュを仲間にしてもゲートの術が使えないのはなぜですか。
「使いたいという気持ちはよーくわかります（笑)。もともと全部のキャラが使えるようにと思ってたんですけど、やっぱり途中でフッと抜けちゃうと、イベント上不都合な点がたくさん出てきちゃうんで、思い切って使えないようにしてしまおうと。」
——キャラごとの人気はどんな感じですか。
「やっぱりアセルスは人気高いですね。みんないきなりアセルスでやって苦労してるみたいですから。キャラは好き嫌いで選んでもらえばいいんですけど、まあいきなりアセルスでやったりリュート使ったりするのはオススメはできないですよね。だからホントはある程度やらないと、リュートとかは選べないようにしようかっていうのは、ずっと考えてたんですよ。でもそれはそれで、何度もやれって言ってるみたいでイヤだったんで、まあもしできなかったら、ほかのキャラでやってくれるだろうと思ってます（笑)」
——エミリアとリュートとＴ２６０Ｇだけはプレイヤーが名前をつけることができますが、どうしてこの３人だけなんでしょうか。
「んー、レッドとかブルーは設定上、自由に名前をつけられると都合が悪かったんですね。ブルーだったらルージュとの対比があります し。あとアセルスは設定担当者の思い入れがありまして(笑)、変な名前をつけられるとイヤだな、というのがあったようです。ただ、ほかのキャラについては特に理由はないんですよ。クーンなんかは自分で名前をつけられてもよかったかもしれないですけど、まあ、なんとなくですね。」

注2：ヌサカーンのステータス画面では、彼がすりこぎを使っている姿を見ることができる。薬の調合のためだろうか？

ブルーはイヤなヤツです(笑)

——では次に各キャラクター別にお話を伺いたいんですが、まずブルーについて。彼はどんなイメージで設定したキャラなんですか。
「まあ、やってもらえばわかる通りですが、ああいうイヤなヤツです(笑)。というか、自分の目的以外のことは気にしないという設定ですね。」
——ルージュのほうが、いいヤツっぽいですよね。
「そうですね。そういう対比では寒色系（ブルー）と暖色系（ルージュ）ですね。もともとコイツの場合、開き直ったシナリオなんで、主人公がイヤなヤツというのをやってみたかったんです。」
——レッドの設定はどんなイメージですか。
「これはもう、まんまですよね。ヒーローもののイメージです。」
——具体的にモデルになったヒーローというのはあるんですか。
「そうですね、『ロマサガ３』でタツノコプロのアニメっぽいのをやってみたもんで、今度は仮面ライダーっぽいのをやろうかと。まあ宇宙刑事みたいなイメージとかも入ってますよ。」
——シュウザーには小此木博士の脳みそ（注3）が入っているんですか。
「入ってます(笑)。何のために入れてんのかっていうと、説明が難しいんですが、まあ設定上はね。ハカイダーって感じでしょうか。」
——続いてＴ２６０Ｇについて聞かせてください。
「そうですね。最初にメカ出していこうっていうのがあって。昔の戦争で埋まってたとか、いきなり破壊マシーンになって破壊しまくるとか、コイツに関しては最初はいろんな設定を考えてました。」
——最初のシーンで出てくる艦長というのは何者なんですか。
「アイツ何者なんでしょうね(笑)。なんだかよくわかんないんですよ。キャラ描いたヤツが勝手にああいうキャラを描いてきたんで、僕にもなんだかわかんないですね（笑)」
——ボロで売っている破壊光線銃と粒子加速砲は、画面には『偽物です』と表示されますけど、本当はどうなんですか。
「いや、買えばちゃんとしたものですよ、実は。でもそういうこと言うと、本当に金貯める人がいるんで『偽物』ということにしてあります。」
——クーンはどんなイメージで設定したキャラですか。
「モンスターを使って、かわいい感じでやろうと思ってました。名前は、犬っぽいからクーンにしたのかなあ(笑)。犬がクーンって鳴くような（笑)」
——一度敵モンスターを吸収してしまうと、もう最初の姿には戻れないんですか。
「そうです。ちなみに一度も変身しなくてもクリアは可能ですよ。」

注3：レッド編ではシュウザーとの戦闘時、「オレの頭の中には小此木博士の脳みそが…」というシュウザーのセリフが聞ける。

アセルス編はコテコテの濃い世界をやりたかった

——次にエミリアの設定について聞かせてください。
「あれは石井君（注4）が設定したんです。

⬆ヒューマン、妖魔、メカ、モンスター。種族ごとの個性が『サガＦ』の世界に奥行きを与えている。

「アセルスと

彼は『聖剣伝説』みたいな暗い話を書いちゃう人なんで、今回も悲惨な境遇の女が出てくる話というのをやりたくて(笑)、エミリア編を考えたみたいですね。」

——グラディウスに関しての詳しい設定はあるんですか。

「一応ありますよ。必殺仕置人みたいなとこなんじゃないかとか、実はテロリストなんじゃないかとか、いろいろ想像してもらいたいですね。最初は影の警察みたいな感じだったんですけど、それだとIRPOとダブっちゃうんで、もうちょっと暗い感じにしました。」

——レンとヒューズの関係はどんな設定なんですか。編集部では、この2人が男同士でデキてるんじゃないかと、もっぱらのウワサなんですが。

「それは知らなかったなあ(爆笑)。いや、そういう解釈は気がつきませんでした。ヒューズっていうのは、けっこう女たらしっていう設定なんで。怖いなあ、思いこみっていうのは(笑)」

——次にアセルスについて。アセルス編は、ほかのキャラとは少し雰囲気が違いますが。

「そうですね。絵柄とか、そういうのが好き

⬅アセルス編の独特な世界観にハマっている人も多いのでは?

な人向けっていうか。普通だと『ちょっと、オレこれは……』って引いちゃうぐらいのものを作りたかったんです。濃い世界ですね。「JUNE」(注5)っぽい感じをコテコテにやっちゃいたいという感じで。」

——アセルスのおばさんと中島社長は夫婦なんですか。

「それ何なんですか(爆笑)。誰がこういうこと考えてくるかなあ(笑)」

——中島社長がアセルスを見て「娘を思い出す」と言う場面があって、編集部ではそう解釈してたんですけど……。

「いや、そういう事実はまったくないです。知らないですよ、そんな設定(爆笑)。そこまで深読みするかなあ。」

——では次の質問に移ります(笑)。妖魔に関しては、性というのがはっきりしていない部分があるんでしょうか。

「そうですね。人間と違って、妖魔に関しては異性を恋愛対象にしなきゃいけない理由がないですから。」

——じゃあアセルスと白薔薇の関係というのも……。

「そうです。もともとそういう設定で作ってあります。」

——では最後にリュートについて教えてください。

「まあ名前通りで、三國志の劉備玄徳とか劉邦とか、そういうイメージで、とにかく何もできない主人公を作ろうというのが最初の設定です。名前も初めはリューさんでいいんじゃないの、とか言ってたんですよ。まあ、結局リュートに落ちつきましたけど。」

——リュートだけが1stチームを抜けられますが。

「これは初めから、こうしようと思ってました。使えないキャラにしたかったんで、ラスボス戦でさえ参加しなくていいという設定です。」

——リュートは序盤から、よく成長してくれますよね。

「成長は早いし、技はよく覚えますけどね。能力値が上がんないんで、ダメージあんまり出ないですよ。技はよく覚えますから、とりあえずリュートに覚えさせといて、ほかのヤツがそれを見よう見まねで覚えてくって手もありますよね(注6)。」

注4:『サガF』で企画を担当した石井浩一氏のこと。アクションRPGの人気シリーズ『聖剣伝説』の開発者としても、よく知られている。

注5:同性愛を題材にした雑誌。『サガF』のイラストを描いている小林智美さんは、この雑誌でデビューした。

注6:パーティの中の1人が技を覚えると、パーティ内のほかのキャラもその技を閃きやすくなる。知ってた?

⬅ラフなTシャツ姿でインタビューに現れた河津さん。気さくな笑顔が印象的でした。スゴイ人なのにねぇ。

とにかく好きなように楽しんでください

——では、気の早い話になりますが『サガ フロンティア2』を作る予定はありますか。

「んー、予定は未定です。まだピンとこないですね。」

——最後に『サガ』ファンの読者に、何かメッセージをお願いします。

「好きなように楽しんでもらいたいですね。さっきのレンとヒューズの話みたいに(笑)、誰と誰がデキてるとか、適当に自分でどんどん話作っちゃってください。」

——やっぱり全キャラクリアしてほしいですか。

「いや、それは特にそうしなきゃいけないってことはないですし、むしろそう考えてほしくないですね。気に入ったキャラで遊んでもらえばいいです。1人の主人公だけで100回遊ぶとかでも全然いいと思いますね。」

『サガF』ちょっといい話 ②

特定の条件で使える隠し技を発見!

とっておきの隠し技を2つ紹介しよう。まずはスライディング、スープレックス、バベルクランブル、ジャイアントスイングの4つの技を覚え、それらをすべて装備する。すると戦闘時の技スロットに、DSCという技が追加されるのだ。この技は、なんと上の4つの技を1人で連携して繰り出すというスゴイもの。

また、風雪即意付け、月影の太刀、三花仙の3つの技を連携させると『サガ』シリーズのファンにはおなじみの技、乱れ雪月花になることも判明。どちらの技も非常に強力なので、ぜひ使いこなして戦闘をさらに楽しんでもらいたい。

⬅これがウワサのDSC。WPを18も消費するだけあって、その威力はかなりのものだ。

白薔薇姫の関係は♡♡です」

見たことのない仲間に必ず出会える
未知の領域(リージョン)に必ず踏み込める

サガフロンティア
究極攻略マニュアル

■発行人／染谷恵司
■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9
©Media Works 1997 Printed in Japan
DESIGN ●SIMPLY、RYUITIROU SATOU
WRITING●MAKOTO IWASAKI、MASARU TAJIMA
YOSHIKAZU FUJIHIRA、KOUITI IWASAKI
MAP WORK●YUKIMASA IIZUKA
©1997 スクウェア イラストレーション／小林智美